Tot.349

专访:如何成为一个真·游戏人——国内游戏业入门指南

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



攻略透解

自由战争

系统详解 + 主线流程 + 奖杯列表

勇敢的心 世界大战

流程攻略 + 收集详解

萤火虫日记

流程攻略 + 全记忆收集指南

前线狙击

世界传说
梦幻同盟

热情传说

飙酷车神

奥尼与黑暗森林

讨鬼传 极

镜之边缘 2

跨过我的尸体 2

热点追踪

RYSE 的陨落
Crytek濒临破产?

年入400万美金的
游戏吐槽专家

亚马逊游戏机
逆势杀入中等规模游戏

板垣伴信
投奔蘑菇王国的坏小子

看门狗背后的
现实黑客技术

特别企划

独立之光 普照四方

独立游戏大剖析

2014.7A 定价:RMB 14.00
ISSN 1008-0600
13>
9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 UCG最上游 2014 E3之最 | UCG E3 2014 游记

游戏试玩 E3 2014 现场试玩特辑

新作影像集锦 炽焰帝国 Ⅱ | 异形 隔离 | 众往归所 | 塞尔达无双 | 索尼克 音爆

深忆历险 | 龙珠 超次元 | 罪恶装备 XRD SIGN | 世界传说 梦幻同盟 | 热情传说



赠 Gamehalo高清光盘 + 勇敢的心 世界大战 精美海报



骑士无双合战 再度上演！视频黄金眼第十五期

《假面骑士 穿越战争Ⅱ》测评精彩登场



土豆视频
http://v.tudou.com/Gamehalo/

腾讯视频
http://v.qq.com/vplus/ucg

17173视频
http://v.17173.com/u/113043333/



TV GAME半月刊

2014.7A

总第 349 期

COVER STAFF

封面用图：自由战争

封面设计：anubis

© 2014 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

特别企划



P92

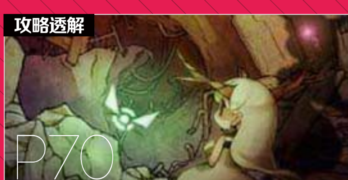
独立之光 普照四方——独立游戏大剖析



自由战争

攻略透解 P45

攻略透解



P70

萤火虫日记

访谈



P6

如何成为一个真·游戏人

国内游戏业入门指南

更多

游戏书刊

请访问

www.ucg.cn

本刊电子版可到"读览天下"购买，支持PC、iPad、iPhone、Android等终端阅读。

ucg.dooland.com

UCG现已开通官方微信号啦！读者们可以扫描以上二维码，关注来自我们的第一手资讯。

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 游戏情报站

5 编辑视点

6 访谈

10 热点追踪

前线狙击

16 热情传说

21 镜之边缘2

22 世界传说 梦幻同盟

24 跨过我的尸体2

29 讨鬼传 极

32 飙酷车神

34 奥尼与黑暗森林

36 进击最前线

38 排行榜

40 传说频道

42 黄金眼

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

45 自由战争

58 勇敢的心 世界大战

70 萤火虫日记

77 Xbox STYLE

80 PS CLUB

82 3DS应援团

84 VITA命

86 成就奖杯堂

88 游戏进行时

90 软硬兼施SP

游戏文化 GAMES CULTURE

92 特别企划

103 多边共享

106 指尖方圆

108 自由谈

读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来

116 小编寄语

118 发售表

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：马晓帆

编　委：冯　健
王锐愚
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2014年7月1日
定　　价：人民币14.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- NEWS REVIEW
- EDITORS'OPINIONS
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

06.21 索尼召开股东大会，面对7年6度亏损的困境，平井一夫表示将对集团进行结构性改革。

06.23 据德国媒体报道，Crytek目前正遭遇严峻的财务危机，旗下多家工作室发不出工资，大批核心成员离职。

06.24 岩田聪因肿瘤住院治疗，所幸手术十分顺利。

06.27 任天堂召开股东大会，岩田聪虽然因健康问题而缺席，但是仍顺利连任社长之位。

07.01 E3组委会公布2014 E3游戏批评家大奖，2K Games的《进化》获得最高奖项在内的4项大奖，成为最大赢家。

07.01 索尼成立SONY Visual Products，正式将连年亏损的电视机业务剥离。

TOPIC 中国游戏市场规模即将超越美国

著名市调公司Newzoo近日发布了2014年度的全球游戏产业调查统计报告。报告中指出，目前全球人口总数为72亿人，其中29.7亿人可接触互联网，而在这些人中，游戏玩家数量达到18亿，他们在2014年的总游戏消费达到820亿美元。

虽然日本给人的印象是游戏行业正在衰退，但日本人仍最热衷于游戏，其游戏消费平均值远远超过其他任何国家。值得注意的是，中国的游戏市场规模快速崛起，已经远远超越日本，总规模正在逼近美国。按照当前趋势，可能在明年，最晚后年超越美国，成为全球第一大游戏市场。

全球主要游戏市场年产值

美国：205亿美元	巴西：13.4亿美元
中国：179亿美元	俄罗斯：11.4亿美元
日本：122亿美元	澳大利亚：11.4亿美元
德国：34.3亿美元	墨西哥：10亿美元
英国：34.3亿美元	印度：5.83亿美元
韩国：33.6亿美元	荷兰：4.33亿美元
法国：26亿美元	土耳其：3.75亿美元
加拿大：17亿美元	瑞典：3.7亿美元
意大利：15亿美元	瑞士：3.26亿美元
西班牙：14.9亿美元	

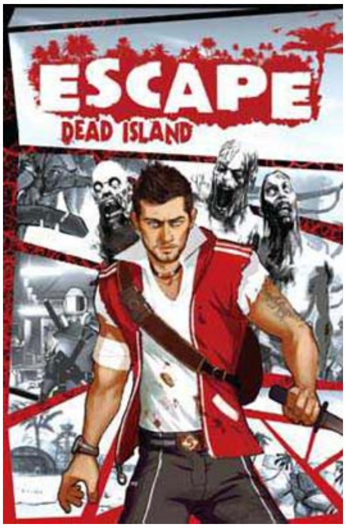
人均游戏年花费

日本：120美元	加拿大：54美元
韩国：79美元	德国：50美元
美国：74美元	瑞士：47美元
英国：62美元	法国：46美元
澳大利亚：55美元	爱尔兰：46美元





GAME 《逃出死亡岛》年内登陆PS3、X360



Deep Silver日前公布了“《死亡岛》系列”最新作《逃出死亡岛（Escape Dead Island）》，预定于今年内在PS3、X360和PC上推出。与之前的系列作不同，本作并不强调战斗，也没有RPG要素或多人模式，变成了一款潜入类的游戏。

《逃出死亡岛》是一款单人游戏，讲述主角Calo前往Narapela岛调查不可思议的事件，在冒险过程中，他将经常出现“似曾相识”的感觉。在本作中，主角将无法对丧尸病毒免疫，所以每次碰到丧尸，都不能正面冲突，必须要潜行躲避。战斗部分也将以近战为主。



TOPIC E3游戏批评家大奖结果揭晓，《进化》成黑马

2014 E3展组委会官方评选的“2014 E3游戏批评家大奖”已经揭晓，通过20多家权威媒体的投票，今年由2K Games开发的《进化》异军突起，独揽包括展会最佳游戏在内的4项大奖，成为最大赢家。PS4的独立游戏《无人天空》，也凭借自动生成的庞大世界而广泛赞誉，夺得了3项大奖。



2014 E3游戏批评家大奖获奖名单

展会最佳游戏：进化（Turtle Rock/2K Games，PC、PS4、Xbox One）
最佳原创游戏：无人天空（Hello Games，PS4）
最佳家用机游戏：进化（Turtle Rock/2K Games，PC、PS4、Xbox One）
最佳掌机/移动游戏：任天堂全明星大乱斗3DS（Sora/BNGI/Nintendo，3DS）
最佳PC游戏：彩虹六号 突围（Ubisoft，PC、PS4、Xbox One）
最佳硬件/周边：Oculus Rift（Oculus VR）
最佳动作游戏：进化（Turtle Rock/2K Games，PC、PS4、Xbox One）
最佳动作冒险游戏：蝙蝠侠 阿克汉姆骑士（Rocksteady/WB，PC、PS4、Xbox One）
最佳格斗游戏：任天堂全明星大乱斗Wii U（Sora/BNGI/Nintendo，Wii U）
最佳RPG：龙之世纪 审判（BioWare/EA，PC、PS3、PS4、X360、Xbox One）
最佳竞速游戏：飙酷车神（Ivory Tower/Reflections/Ubisoft，PC、PS4、Xbox One）
最佳体育游戏：NHL 15（EA，PS3、PS4、X360、Xbox One）
最佳战略游戏：文明 地球之外（Firaxis/2K Games，Linux、OSX、PC）
最佳社交/休闲/家庭游戏：马里奥制造者（任天堂，Wii U）
最佳网络多人游戏：进化（Turtle Rock/2K Games，PC、PS4、Xbox One）
最佳独立游戏：无人天空（Hello Games，PS4）
特别创新表彰：无人天空（Hello Games，PS4）

EVENT Crytek拖欠工资濒临破产？



日前，德国游戏杂志《GameStar》有报道称，《孤岛危机》、《崛起 罗马之子》的开发商Crytek正濒临破产。报道中说：“秃鹰们正在头顶上盘旋，大发行商们已经开始向Crytek最具才华的开发者们伸出橄榄枝，想要将他们挖走。这种状况对于任何工作室都是危险的，即便是财务很稳定的公司。”

据报道，已经有多家公司想要收购Crytek，包括《坦克世界》的发行商以及一家中国公司。而Crytek联合创始人Avni Yerli声称已经获得新的资金来源，很快就会走出财务困境。

对于这则报道，Crytek官方表示否认。但是不少欧洲媒体联系了Crytek的员工，众多员工表示他们已经几个月没领到工资。Crytek英国工作室自从《家园前线 革命》开发以来，已经走了30多人，相当于员工总数的四分之一，其中有多名核心成员，这家位于诺丁汉的工作室目前士气低迷。Crytek英国的前身是Free Radical Design工作室，其联合创始人Karl Hilton最近也宣布离职。

Crytek总部位于德国法兰克福，在世界各地有多家工作室。Crytek在业界以技术力强劲著称，其CryEngine系列是虚幻引擎的重要竞争对手。但Crytek的游戏销量并不高，特别是Xbox One独占游戏《崛起 罗马之子》表现不佳。详细内容请参阅《热点追踪》部分。

Oculus收购X360手柄设计公司

Oculus VR公司日前宣布收购Carbon设计公司，这是美国最顶尖的工业设计公司之一，曾获得50多项大奖。他们的设计作品中，最为玩家熟悉的就是X360的手柄，这也是游戏史上评价最高的手柄之一。



Carbon被收购之后，将会马上成为Oculus公司产品设计部门的一个重要组成部分。在此之前，Oculus已经与Carbon合作了近一年时间，共同设计多个未公开的项目。

白金开发《降世神通》

最近开始在美国热播的动画片《降世神通 科拉传奇》将在年内推出游戏版，令人意外的是，本作的开发商是日本的白金工作室，游戏类型是白金所擅长的动作类，游戏中还提供了3对3竞技场。本作对应平台为PS3/PS4/X360/Xbox One。



《刺客信条》更换主力工作室

育碧近日宣布，其最重要的游戏系列《刺客信条》将从蒙特利尔工作室转交给魁北克工作室。《刺客信条》系列”近几年的新作都是蒙特利尔工作室主导，并由全球多个工作室联合制作，今后则是以魁北克工作室为主导。目前育碧魁北克工作室员工总数为350人，计划到2018年增加到425人。该工作室也将搬迁到新办公地点，育碧将为其投入2800万加币，魁北克市政府也会提供50万加币的资助。

《如龙》PS4/PS3新作开发中



▲玩家将以这种招牌的方式出现在游戏中（图为《如龙5》）。

世嘉近日宣布，面向PS4/PS3的《如龙》新作正在开发中。目前世嘉正在募集男性玩家，参与活动的男性玩家将有机会以“住民”或者“牛郎店招牌”的方式出现在本作中。此外作为系列惯例的女性角色投票也在进行中，将从100名性感女优中票选出前10名收录到游戏中。

EVENT 索尼6度亏损，平井一夫：今年还得亏

索尼集团于 6 月 21 日在日本举办了股东大会，由于公司连年亏损，首席执行官平井一夫在会上遭到出席者们的连续激烈责问，不得不多次要求与会者保持肃静。今年参与股东大会的人数只有 4662 人，比起去年的 10693 人大幅减少。



自从 2007 年以来，索尼集团在 7 年时间里 6 度亏损，前期的主要亏损来源是 PS3，后来则是电视业务。自从 2012 年平井一夫担任索尼 CEO 以来，索尼已经亏损 850 亿日元。预计本财年索尼仍将亏损 500 亿日元。对此，索尼向股东们表示道歉，并保证今年将对集团进行结构性改革，改变当前这种“怎么做都亏损”的格局。

平井一夫认为，索尼扭亏为盈的关键仍然是他上任时提出的三大核心：数码影像、游戏与移动业务。今年 Xperia 智能手机与游戏业务被认为是扭转局面的关键，而游戏业务方面，在中国的 PS4 上市计划被寄予厚望。

为了实现盈利，索尼将会甩掉目前最大的包袱——电视业务。7 月 1 日，索尼成立了 SONY Visual Products，今后由这家公司独立经营索尼的电视机业务。这家公司的目标是在下个年度实现盈利，改变索尼电视业务连续 10 年亏损的困境。

当玩家看到我们（游戏）的面部表情时，他们会以为“这是电视剧吧”，然后他们才会意识到“我的天哪，这是游戏！”

Sledgehammer Games 动作指导 Christopher Stone 日前表示，《COD 先进战争》的画面是真正的照片级真实度。

看看索尼卖成那样，我们得恭喜他们，不过这代主机才过了 10% 呢！

微软 XBOX 事业部门总负责人 Phil Spencer 日前酸溜溜地祝贺 PS4 大热卖，但他表示这代主机大战才刚开始，谁笑到最后还不一定呢。



EVENT 岩田聪顺利连任社长



任天堂日前在官网上发布了面向投资者与股东的声明稿，告知公众任天堂社长岩田聪最近在体检时于胆管中发现了肿瘤，所幸在手术之后已顺利切除，目前正在住院疗养。

今年来业界多次传出岩田聪身体状况不佳的传闻，这是他今年缺席 E3 展的原因，也有可能是任天堂取消现场发布会，改为网络发布会的原因之一。声明中也指出，胆管肿瘤是一种难以治疗的重大疾病，但是岩田聪的症状属于初期，发现及时，没有并发症，因而能够顺利切除。

由于健康问题，岩田聪并未参加于 6 月 27 日举办的任天堂股东大会。尽管如此，股东们仍然对他投了信任票。岩田聪与另外 8 名高管再次被选举为董事会成员，岩田聪本人顺利连任社长之位。

此前，由于任天堂连续三年亏损，曾有报道指岩田聪可能会在本次股东大会时引咎辞职。但是近期《马里奥赛车 8》上市后，不到一个月时间销售了 200 多万套，Wii U 销量也强势复苏。鉴于 E3 期间 Wii U 也有多款重点大作公开，投资者的信心稍有回升。

TOPIC 游戏电视广告开支PS4远超Xbox One



据调研机构 iSpot 的最新报告，今年前 5 个月，美国电子游戏产业在电视广告上的投入是 2 亿 2650 万美元，其中 PS4 与 Xbox One 是主力，两部主机今年都已投放了 8 支电视广告。

到今年 5 月底，PS 系主机在全美各大电视台已经投放了 5900 万美元的广告，主要是在福克斯、ESPN 和 Comedy Central 等频道，投放在热门赛事与电视节目时段。在 PS 系主机的广告中，效果最好的是“Greatness”广告，其中主要是各种顶尖游戏的镜头。光是这支 3 月份开始投放的广告，就花了 900 多万美元。

相比之下 Xbox One 在电视广告投入上少得多，同期投入为 3470 万美元。效果最好的广告是“All–in–One”，主要用于宣传 Xbox One 的各种功能。这支广告从 1 月份开始投放，花了 1210 万美元。每年游戏广告最集中的时期是第四季度，去年秋季，Xbox One 总共花费了 7360 万美元电视广告费，是所有游戏公司中最高的。

TOPIC 《宿命》将问鼎2014年游戏销量冠军？



咨询公司 Cowen and Company 的分析家 Doug Creutz 最近发布的一份报告中指出，Bungie 的《宿命》可能将成为 2014 年最畅销的游戏，销量预计在 1000 到 1500 万套之间，销售额在 6 到 9 亿美元之间。

Creutz 的预测并非凭空想象，而是根据所谓的“Cowen 预约指数”，也就是从零售商获得的游戏预订量数据进行推测。Creutz 表示，《宿命》是过去 4 年来预约指数最高的游戏，从这一指标推断，其销量有望超越今年另一个最畅销游戏大热门——《COD 先进战争》。“Cowen 2014 电子游戏预约指数”五大游戏的另外三款是《光环 士官长合集》《刺客信条 大革命》《孤岛惊魂 4》。

预约指数是游戏销量的重要参考指标，不过也有一些影响因素。《宿命》预订量较高的一个重要原因，是预订本作就可以参与内测。

动视暴雪 CEO Bobby Kotick 曾表示，《宿命》的投资超过 5 亿美元。但是之后 Bungie 的 Eric Osborne 说：“营销方面要问动视的人，单就开发成本而言，离 5 亿美元还远着呢。就算是把相关的营销成本乃至我们每个星期三吃的披萨饼都加起来，也远远没有 5 亿美元。”

编辑视点 EDITORS'OPINIONS



准北为枳

近日，Xbox One 在国内的通过 3C 认证，这意味着这台舶来的家庭娱乐终端在中国正式获得“准生证”，而且与家乐福、苏宁等各大卖场的合作推广活动也在有条不紊地进行中，可以说距离正式投放市场仅一步之遥。

但是，这台即将于 9 月上市的产品，在营销方式上不得不说十分的奇葩。让我们先远观对岸的日本，日本微软进行了声势浩荡的宣传，除了公布了具体的发售日以及定价外，同时一口气公布了近 30 款新老游戏的日版将在首发当日同步推出，务求让用户在首发当天就能享受不亚于其他先行发售国的游戏阵容。回头对比中国行货，官方一直对具体的价格三缄其口，这对于马上就要上市的同类产品来说实在比较罕见，而在玩家最关心的本土游戏阵容方面，有消息传出送批的首发游戏虽然数以十计，但传闻最终通过审批的只有寥寥几款。尽管这只是一些路边社消息，但无风不起浪，再结合本土的实际稍作思考后，国行的首发游戏阵容不会乐观的结论相信玩家们都已经了然于心了。虽然 Xbox One 并没有锁区这一说，任何地区版本的主机都能畅玩任意版本的游戏，但在这片神州大陆上，“定制版”的事例我们实在看得太多太多，要知道现在国内玩家——特别是南方地区玩家，已经靠着水货途径基本能获得与全球玩家同步购买游戏产品的服务，再加上如今发达的电商以及物流带来的便利，在夹缝中生长的灰色游戏销售产业链已经十分完善，如果国行有种种的限制又没有自身独特的卖点，跟水货比起来毫无竞争力，最终只能是昙花一现。

众所周知，Xbox One 的入华，很大程度上是靠与百视通合作将其作为视频机顶盒形式推广，但它真的能以作为纯粹机顶盒的定位吸引国内的玩家吗？我看未必。就在国行密锣紧鼓地筹备上市之时，广电总局的一纸公文，通布了大力整改视频盒子 app 市场的相关决定，并对业内数家最为活跃的厂商进行了点名批评，其中百视通就赫然在列。此令一出，对于没有视频版权的机顶盒产品来说，打击无疑是致命的，而本身国内的视频点播业务就已经比较鸡肋，与国外提供的 Hulu Plus、优土鳖等点播业务相去甚远，这次的勒令整改更是雪上加霜，如何应对这一境况实现逆转是百视通当前需要思考的课题。

平心而论，虽然国行目前看来前景并不乐观，但结合国内的实际环境，这已经是有史以来主机游戏市场最黄金的时代，能有这样的产品正式上市已经实属不易，随着游戏机在中国大陆的破冰，相信市场也会因此而变得更好，衷心希望阻碍中国玩家的一道道“墙”能够最终被推倒。

[文：伽蓝]

> “在这片神州大陆上，‘定制版’的事例我们实在看得太多太多，要知道现在国内玩家——特别是南方地区玩家，已经靠着水货途径基本能获得与全球玩家同步购买游戏产品的服务，再加上如今发达的电商以及物流带来的便利，在夹缝中生长的灰色游戏销售产业链已经十分完善，如果国行有种种的限制又没有自身独特的卖点，跟水货比起来毫无竞争力，最终只能是昙花一现。”

演出与剧情的相辅相成

前段时间拿起 PSV 来玩 PSP 下载版的《重生传说》，不禁感叹那战斗演出以现在的标准看来也依然高端大气上档次，同时也十分深刻地感受到了“《传说》系列”剧情演出的进化，和以前比起来，至少现在的《传说》很少会出现当时那样木偶剧般的剧情场面。最新作《无尽传说 2》的剧情演出虽然还是有些硬伤（例如主角战斗时背景中的队友都是呆立在原地），不过瑕不掩瑜，演出与音乐的完美嵌合以及后期的高潮迭起最是夺人心神。

让我生出如此感叹的最大原因，还是因为最近玩《静籁永恒》时遇到的雷人演出。故事中主角等人被敌人发现并展开对话的场景里，主角等人居然是面对着墙壁来和敌人对话，这种低级问题哪怕在当年二头身 RPG 盛行的点阵时代都极少见，如今居然在一款现世代平台的 RPG 身上看到这么脱戏的剧情安排，不由得感概一部分日厂对游戏制作态度的日益粗糙，也深刻感受到剧情演出安排对于游戏体验的巨大影响。



在进入高清世代之后，随着人物建模日益精细，演出对于剧本的重要性有了显著的提高，细腻的演出有些时候甚至会改变玩家对某个角色的印象。相反，生硬的演出会让玩家觉得非常突兀，有时候会影响到游戏的体验。很多时候制作组由于种种原因无法做出理想的演出效果，就需要运用动画过场或 CG 来解决，《传说》和《最终幻想》这类 RPG 就经常用到这种方法，《最终幻想》CG 过场让玩家们难以忘怀的最大原因也是由于其美轮美奂的演出效果。除此之外，还有就是像《工作室》或《静籁永恒》那样运用静态 CG 来较为低成本地满足玩家们视觉上的观赏需求。

不过现在很多 RPG 都是使用动画过场来提高演出效果，因为并不是所有的游戏风格都适合《最终幻想》那样的酷炫 CG，从成本上来说动画过场也更加适合现在的中小型 RPG 制作组。当然，也不是说所有的动画过场都能提高演出的质量，因为动画过场会不可避免地出现人物崩坏等问题，有时候感觉与其用这看似廉价的过场形式还不如直接用精美的人物建模搞实际游戏运算演出，虽然动作僵硬但是至少不会崩吧？相反，如果动画过场做得好的话也能够有在 CG 过场之上的惊喜效果。《无尽传说 2》的名场面尤里乌斯之死就是游戏里最为出彩的动画过场之一，最后一幕里整个分史世界连同主角路德加一起破碎的演出非常震撼，让屏幕外的玩家们都能感受到那一刻主角心中的失落。

当然，并不是说只有插入动画或 CG 才能让演出得到升华，有些时候只是单纯的过场演出也能达到不错的视觉效果，但是如果只是空有一具精美的建模而在演出上漏洞百出，哪怕这部游戏的剧情十分出彩，也会让玩家对整个游戏的印象大打折扣。

[文：秋沙雨]

> “随着人物建模日益精细，演出对于剧本的重要性有了显著的提高，细腻的演出有些时候甚至会改变玩家对某个角色的印象。”

如何成为一个真·游戏人

国内游戏业入门指南

当你在此刻翻开这本杂志，读到这段文字，我敢断言，你心中某一个小角落里，总是藏着一个属于玩家们才会有的梦想，那就是制作一款属于自己的游戏。这永远是个比我们想象中还要遥远，还要困难的梦，只有少数人义无反顾地走上了这条道路，更多的人选择了放弃，把这份爱变成了一种私人的嗜好，又或是像此刻正在键盘上默默打字的我那样，用另一种方式来表达着自己对于游戏的爱。但其实成为一位游戏从业者是否真的那么艰难，而成为一个游戏制作人又是否真的是遥不可及的梦？在和各位读者久违的访谈栏目当中，我们有幸地请来了一位资深的游戏业人士，让我们来听他讲述一下真正的国内游戏业是处于一种什么样的状态，而如果玩家们想要成为一个真正的游戏开发者——一个真·游戏人，又需要具备什么样的条件，经过什么样的锻炼。或许在看完这篇访谈之后，你就会发现，实现自己梦想的路，其实近在眼前。

文 稀饭　美编 心の永恒

PART 1 中国游戏业和中国开发者

稀饭（下文以‘饭’简称）：你好，宋先生，老实说，做了快三年游戏新闻工作者，我还是第一次碰上能够和国内游戏界业内人士深度对话的机会，关于你的辉煌经历，各位读者应该都在你的简介中看到过了，不过我个人也有一点好奇，那就是你后来的工作方向已经偏向了端游、页游和手游等等目前流行的游戏类型，培训的学生主要从事的也是这方面的游戏开发，为什么会愿意在专门针对家用机的 UCG 上接受关于游戏业入门的采访呢？

宋圣杰（下文以‘宋’简称）：你好，稀饭。关于为什么要接受 UCG 采访，我是这样想的。首先，我是 UCG 的忠实读者，可以说是从小看到大，所以我相信会有许多有志于投身游戏业的读者，都和我一样有着购买 UCG 的习惯，所以如果我能够把自己在业界所了解到的知识和所获得的经验分享给大家，就很有可能会为我们的游戏业创造出新的生力军。然后嘛，我自己也觉得，大家在关注国外的游戏行业的时候，其实也不妨了解一下国内游戏业的状况，毕竟国内的游戏市场正变得越来越开放，游戏开发再也不是像我们小时候那样地遥不可及了，所以我衷心地希望 UCG 的读者们也关注一下本土的原创力量，说不定我们就会是未来游戏界的弄潮儿。最后嘛，当了这么多年读者，有上杂志的机会肯定不能错过嘛，嘿嘿。



■宋先生的工作照，看起来非常专业帅气。

饭：哈哈，果然最后一个理由才是重点吧？开个玩笑，让我们开始正式的采访吧。不过在进入正题之前，可否请你用业内人士的角度，跟各位读者们介绍一下，真正的国内游戏业到底是怎么样的一种行业？

宋：没问题。起码就目前来说，中国游戏业和我们最熟悉的日美等地的主机市场是非常不一样的，这是一个端游，页游和手游为主导的网游市场，相信这一点有关注家用机以外游戏领域的读者们都很清楚。在这个市场当中，有着不少的游戏公司，在业内人士的认识中，这种公司能够被划分为自主研发和资源外包两大类别。

自主研发公司顾名思义，自产自销，可自行研发游戏，我们熟知的国内公司有：腾讯，盛大和网易等等，国外的这一类公司大家肯定都很熟悉，欧美地区的育碧和 EA，还有日本地区的 SEGA、Capcom 和目前已经成为了手游领域急先锋的 SE 都是这一类公司的代表。

而外包类公司，则主要以美术资源制作业务为主，比如 3D，原画，动作和特效等等。此类公司因为纯粹是业内向，所以一般不为普通玩家所知，这里介绍几个比较有名的，包括：VIRTUOS，预言，龙之谷等等。我们现在玩到的例如《战神》、《战争机器》和《潜龙谍影Ⅴ》等大作中，大部分的美术资源其实都是由我们国内公司所制作的。

饭：原来如此，那说到美术代工，许多游戏通关后的 Staff 表上那密密麻麻的中文人名果然就是属于各位已经战斗在国际第一线的国人游戏开发者咯？

宋：是的，所以其实我们现在的游戏业也算是与国际接轨的，只不过因为目前研发方面的实力和理念还没有完全跟上世界潮流，所以才会导致国内的玩家们对于国人的游戏开发能力没有一个直观的认识。

饭：的确是这样，就连我自己作为一个游戏新闻工作者，也并不敢说自己就非常了解国内的游戏行业。虽然关注点不一样也是原因之一，但我也必须承认，对于国内游戏业根深蒂固的质疑才是我们对于自己身边游戏环境漠视的主要原因。这也从一个侧面说明了为什么我们需要做这么一次采访，因为仅仅是质疑是不够的，我们还需要去了解，然后才能够真正地去理解和去评价我们的游戏开发业界，并决定自己是否要投身其中。

那么，接下来就是这次采访的主要环节了，我将会和宋先生你聊一聊作为一个热爱游戏的玩家，如果想要投身到国内的游戏开发行业当中，需要作什么样的准备，又要注意哪些地方。

宋：没问题，请问。



个人简介

大家好，我是宋圣杰。曾在上海 SEGA 担任 3D 美术设计师，后就职于上海龙之谷，担任角色设计师，场景 leader，目前在博思中国－上海博思游戏培训学校担任高级讲师，同时也是上海东华大学的特约讲师，并参与了《电子游戏概论》游戏教材系列丛书的编撰。

这次非常荣幸能与 UCG 合作，本人也是 UCG 的忠实读者，相信会有许多读者和我一样，曾是一名疯狂的游戏爱好者，热爱的主机，游戏，制作人如数家珍。儿时除了爱玩游戏外，更梦想着有朝一日能参与其中，成为一名真正的游戏开发者。现如今，我儿时的梦想早已实现，但还有许多仍在这条梦想之路上摸索的同学，相信我今天的回答会对你们有所帮助。

PART 2 入行准备与须知

饭：首先，我想问一下，假设我们有这么一位读者，是在校的学生，他可能是在读高中甚至是初中，还处于人生的初始阶段，但却已经准备要在自己走入社会后立刻投身到游戏行业当中。那么在这个阶段，他需要做什么样的准备呢?

宋：游戏行业较为普遍的职位有以下几种：策划，程序，美术，音效等等，其中美术类又可细分为原画、建模、动作、特效等好几个分工。因此，一个学生想要入行之前，最好先要给自己做好一个明确的职业定位，结合自身特点来选择将来可发展的职位类型。例如你想往游戏美术方向发展的，则需加强传统素描能力与色彩绘画的能力，这个是可以在学校以及校外兴趣班中学到的。

饭：也就是说，在明确自己的定位之后，还在学生阶段的读者就应该有针对性地去提升自己从事的开发者工作类型所需要的基本功，美术的自然是学会绘画，音效需要涉足音乐，程序必须得了解电脑编程，而策划则需要提升文字描绘能力和丰富自己的知识面咯?

宋：的确是这样的，在来我任职的培训机构上学的学员当中，许多人都很喜欢游戏，以为游戏公司的工作就是玩游戏之类的，所以也往往认为自己游戏玩得多就能够胜任这份工作。但是实际上如果没有过硬的基本功，就算游戏玩得再多，只停留在理论甚至是空想层面上也是无法提升自己作为游戏开发者的能力的。爱游戏并玩游戏，能够成为你入行的契机，却并不能直接地让你成为一个游戏开发者。

饭：这一点我个人也算是有一定的体会，这里也提醒一下各位读者，不要说当游戏开发者，如果只是游戏玩得好，就连当一个游戏杂志编辑都未必能胜任，所以想要投身游戏行业的读者们在努力学习 / 工作和拼命玩的时候，也别忘了提升自己的基本功哦。

说到了学生阶段，其实我在大学时也考虑过要不要投身游戏开发行业，不过因为门槛太高，加上自己读的大学又没有游戏专业，只能作罢。如果有在读大学的读者遇到和我一样的困境，该怎么办?

宋：回答之前先吐槽一句，稀饭你这是在暴露年龄，因为现在许多院校都已经开办游戏课程了，而且近几年已经变得非常普遍了。

饭：简直是时代的眼泪有木有！（掩面）

宋：哈哈，不过幸好你没学游戏专业，不然我们的开发者圈子就要被咖喱黑暗料理"荼毒"了。不开玩笑了，说回正经的，正如前面我所说的那样，因为游戏课程已经变得非常普遍了，所以在读大学的读者们想要进修还是非常简单的。不过我必须要提醒大家，如果进修大学游戏课程，你们必须要做好上了几年游戏开发课程，投身社会后却发现完全用不上的心理准备。

饭：是因为游戏行业变得饱和了?

宋：不不，你误会了，我们的游戏行业目前是处于人才短缺状态，在手游变得流行之后这个现象就更严重，这也是我决定接受采访的原因之一。我已经看到太多的因为喜欢游戏而入行的学员因为不了解这个行业而走了不少弯路，还有更多的人因为对此不够了解，入行后发现游戏开发和他们想象的不同，不能对工作有个正确的认识，没多久就转行了。这其实对咱们整个游戏行业的发展是有所弊端的，所以我想要让更多的读者能真正了解目前中国的游戏从业状况，和想从事这行需要的要求与准备。

而大学游戏专业就是其中一个最大的误区，事实上，大学的课程内容和真正职业行业所需要求有一定程度的差距，主要问题其实还是在于部分院校的授课内容与有些教师能力上和行业要求不符。游戏行业和其他行业不同的是，对于技术的要求非常高，规格制定极其严谨，并且有一系列的保密协议，因此这些内容是无法在网上或者其他渠道所获取的，必须是有着工作经验的从业人员才会了解并且涉及到的，而有些院校内的老师往往是缺乏从业经验，单是传授一些从书本或者网络上了解到的传统或是早已被行业淘汰的知识，有些甚至是错误的开发方法。问题是当这些学生来到了社会上，却发现自己根本没法学以致用，他们必须再花时间从头学起，又或是干脆就这么流失掉了，另寻一个类型的工作。如果放不下这份爱，他们就只能投身到对专业性要求没那么高的平面行业或媒体行业当中，相当可惜。

饭：……作为一个从事平面媒体出版的编辑我突然觉得自己的膝盖好像被反器材狙击枪来了一发。

宋：哈哈，稀饭你这是太谦虚了，我相信如果你愿意，也是可以成为一个优秀的游戏开发者的。



■宋先生与他的"真・游戏人"学徒们。

PART 3 游戏培训的前提与细节

饭：是不是啊？这话我可不能当做没听见哦！如果假设哪天我突发奇想决定投身游戏界去做一款满是巨乳妹子的游戏，我要从哪里着手？

宋：你的口味还真是和现在国内手游开发商的趋向高度一致啊……（汗）不过在正式回答之前，我先要问问，稀饭你受过系统的美术训练么？

饭：看漫画算么——开玩笑啦，肯定不算嘛，如果是素描和写生之类的，虽然小时候被逼着去了兴趣班，但很遗憾，我一点兴趣都没有，所以最后都没学成什么东西，应该算是没有受过任何正式的美术训练。

宋：那么，如果我让你随手画一个圆形，你能画出来么？

饭：我可以保证不画成方的或长方的，但估计变成不封闭而且被砸凹了一块的椭圆形的可能性非常大。

宋：恭喜你，你这辈子当不成美术开发人员了。

饭：马萨卡！

宋：哈哈，其实这个表达有点过了，实际上如果你真的执意要去做美术，通过足够长而且足够艰苦的训练，还是可以当上游戏美术人员的。不过这就是题外话了，让我先说说我为什么要这么问。

首先，如果一个像是你这样已经是成年人并且有正职的社会人，想要学习专业的游戏知识，就必须要找专业的游戏培训机构，当然其实有一些学校也有非常专业的课程，我个人也作为特约讲师为上海的好几所大学授课，不管选择哪一样，最重要的就是要找对人。这里的人当然不仅仅是指我，而是指那些有着一线游戏开发经验的从业者，因为也只有我们能够直接教授工作中一线的方法与流程，所有的软件知识和开发方法都是可直接运用到项目中的，其中也有我们做项目时积累下来的经验。这点就和大学不一样，大学教授的内容往往杂而不精，而且还有之前我说过的知识过时的问题。但是我相信随着游戏业的蓬勃发展，在经济总量中占的比重也越来越高，院校的授课内容也会越来越贴近实际行业标准。

然后，在国内游戏行业中，美术类职位是用工需求量最大的，也是日后发展较为广阔的一种，所以我个人也特别强调美术基础，因为如果真的有很好的美术基础的话，很多公司都还是会收取进行内部培训的，比如像我们的培训机构，如果有着非常良好美术基础的同学前来求学，我们甚至能给予其完全免费的培训机会。

饭：我必须打断一句，这说的完全免费是真的一分钱不用花？

宋：是的，而且能够保证入行工作。但是这也是有着非常严格的要求，有这种机会的学员都必须接受极其专业的考试，在顺利通过之后才能够获得如此优越的条件，所以这种学员是非常珍贵的，而且他们每一个都是难得一见的人才。不过就算是没有任何美术基础，但只要是想进入游戏行业的学员，我们都会首先会给他进行最简单的美术感觉测试。因为有的人身体里是有美术的感觉，但没有经过好的引导和培养，像这样的学生能通过测试，我们会对其进行 4 个月美术基础的强化训练，训练考试合格后再进行游戏美术的教授。但如果没有通过这个测试的话，说明这位学员——例如有可能是你——是不适合游戏美术这一方向的，那如果有文字写作基础和游戏经验，那可以考虑游戏策划或者游戏动作这一类别。

饭：那看来就算画不出圆来，我也还是有那么一点点机会可以入行的嘛。

宋：其实还是取决于你自己的个人意愿有多强啦，客观条件总是可以克服的嘛。同时，我最后也要补充一下，除了在职人士之外，其实学生也是可以通过培训机构来学习游戏开发技术的。我们的学员组成还是蛮平均的，既有在职人士，也有学生和来进一步培训的从业人员，所以虽然有一些入门的要求，但是其实总体来说游戏业的大门还是很宽敞的。

饭：既然说到培训上了，我很好奇，这一类培训的周期会是多长？需要学习的内容都有哪些？

宋：周期会根据学员的能力水平而定，4 至 12 个月不等。各机构的课程也是不同的，例如在我的培训实践当中，首先是对美术基础的巩固与强化，其中包括速写，素描，色彩，人体结构，人体正负型，肌肉骨骼，剪影等接着便是专业知识的授课，其中分为 3D 和原画两种，3D 有 3DMAX 软件基础，3D 空间的掌握培训，中高低模型制作，UV 拆分，贴图绘制，皮肤纹理材质质感表现等等，原画的话有色彩理论，构图方法，人体解剖，质感表现，角色场景绘制，氛围表现等等。只有系统的学习，才能保证学生的 100% 就业。

饭：我必须表示自己光是听到这一堆课程名字就有种要晕的感觉，然后这种课程最短的学习时间竟然只要 4 个月？

宋：这其实是比较个别的例子，只有那些基础极好又极为勤奋的学员能够在这么短的时间内学有所成，一般性的培训里面，3D 技术需要学习大约 8 个月左右的时间，而原画则是 6 个月左右。但其实这两个时间都是非常短的，课程里面也设立了非常高的要求，如果没有良好的基础支持，一般的学员要在这个时间之内完成培训也是极其不容易的。



□担任东华大学 学术专家评委。

PART 4 成为制作人之路

饭：真是令人感叹啊，作为一个老玩家，我有时候也实在想象不到自己每天都在玩的游戏竟然是需要如此高的技术才能够打造出来。不过你刚才提到的都是美术工作方面的内容，假设参加这些培训的学员想要成为一位像是小岛秀夫或者 Cliff B 那样的制作人，是不是意味着他们要在培训阶段学习更多其他游戏开发方面的内容？

宋：问得好，稀饭你所说的情况也是我们在培训中经常会遇到的问题之一。其实对于想进入游戏行业的读者，我有个建议，千万不要这个想做那个也想做，游戏公司往往只需要一个做精的，太杂而不精的求职者往往是公司所不喜欢的。而且我们最常用的 2 个软件无外乎就是 PS 和 3DMAX 而已，所以其实不需要在刚入职的时候就懂得这么多。很多喜欢游戏的读者会抱着想要成为一名制作人的梦想而进入游戏行业，其实这是一个非常好的梦想，但是要成为制作人，必须得有极其丰富的项目经验，和足够了解底层的每一个环节。因此这并非一朝一夕即可达成，所以还是希望各位读者能够一步一个脚印，将其作为自我奋斗的长远目标，从组员到组长这样慢慢的成长，日后必定能达成制作人的梦想。

饭：也就是说想成为能够兼顾各个方面的制作人，要的是在行业当中沉浸得足够久，在一开始就想冲着这个目标直奔而去是不太符合职业发展规律的是吧？

宋：是的，我们现在知道的许多制作人，其实年纪都相当不小了，小岛秀夫看着外貌年轻，其实都已经年过半百了，而且他入行的时间非常早，在成为我们所熟知的名制作人之前，其实他也在游戏行业中打拼了许多年，这都是成长为一个制作人所必须经历的过程，所以各位胸怀大志的读者还是要做好自己必须寂寂无闻好几年才能出人头地的心理准备。

饭：的确是这样没错。那接下来我要问一些比较贴近实际情况的问题，首先，这种培训是不是像上学一样是全日制的？

宋：是的，每星期5天准时上下课，有必要时在周末我们还会加课。

饭：那就是说如果是已经就职的成年人就必须要辞掉工作专心学习？还是说有专门针对他们的课程安排？

宋：对于已经就职的学员，我们有业余班来满足他们的需要，就是晚上和周末上课的特殊课程，这一点也适用于业内的进修班，我们都是按照从业人员和院校老师的需要来去安排的。不过个人看法是，因为要全身心融入到这个学习氛围中才能真正学得好，所以最好还是保证自己可以全日制学习，当然这个就要看每一个学员的个人情况而自己决定了。

饭：原来如此。在之前的回答中宋先生你提到过，学员的构成既有学生也有打算转业的就职人士，然后我想了解一下他们的年龄段大概是在什么范围内？

宋：大约范围是在20-28岁左右，都是处于进入社会前夕到上升期左右的年轻人，当然最年轻的学员也有18岁左右的，几乎是高中毕业就直奔着游戏开发的目标而来，也有接近40岁的学员，也就是在跨入中年之前大胆追求人生新目标的成年人。



■大学在校时期创建的个人工作室：圣斯塔克。

饭：那看来中途转业的人其实也不算少，其中不少人应该是抱着实现游戏梦想的心吧，不过我估计也有不少人是看中了最近手游领域的丰厚利润和薪酬？

宋：是的，其实无论是看中薪酬待遇，还是喜欢玩游戏，甚至是真正热爱游戏，能够有这个决心通过培训来转行的学员都是非常有动力的。我也教授过非常多中途转行的同学，他们都非常努力，最后也都成功进入了游戏行业。所以其实只要有投身游戏行业的决心，就算已经在其他行业就职，也是能够成功转型的。

饭：说到薪酬，可不可以透露一下，在入行之后，一般游戏从业者的普遍薪酬标准是多少？

宋：首先，目前市面上有很多非正规的培训学校，到处宣传培训后进游戏公司起薪8000-10000，这是相当不负责任的。然后，作为一个新人，入行的薪资普遍一般在3000-5000左右，但是，游戏行业的加薪幅度是非常大的，往往在拥有2-3年工作经验后，月薪就能增至万元左右。而一旦你在这个行业拥有5-7年以上工作经验，月薪20000以上也是很正常的。

饭：这也是相当不错的薪酬待遇了——我就不提自己嘴角羡慕的口水和眼角悔恨的泪水是哪里来的了！最后，我必须要问一下，在采访的开篇时，宋先生你提到过国内游戏领域中有两种类型的公司，那么如果一位学员已经完成了培训，你会建议他们去哪一类型的公司求职？

宋：我相信很多热爱着的游戏的读者都会以自主研发型的公司为目标，这是很容易理解的，毕竟大家都会觉得那才叫做制作游戏，外包公司难免给人一种在替别人做嫁衣的感觉。但是呢，正如之前我在回答大家关于成为制作人的目标时所说到的那样，在游戏业想要长期发展，稳扎稳打是很重要的，所以个人建议可以先去外包类公司，锻炼下自己的能力。因为外包公司可以接触到不同的项目风格，不同的制作要求，对自我的提升可是有显著帮助的。等累积足够的经验后，再去有自主研发能力的公司，你也就会被放到更重要的项目位置上，就可以体验到自己开发游戏的成就感了。



▲为美院学生进行个人专业讲座。

PART 5 未来在向你招手

饭：在本次采访结束之前，我还想要问一问，宋先生你对于我国现在的整个游戏业有什么样的看法？对于想要投身于游戏业的读者，你能够最后跟他们说两句话吗？

宋：好的，我先说说自己的看法吧。目前国内游戏市场仍然是一个朝阳产业，特别是手游市场的红火，将游戏市场扩大至一个新的层次。虽然手游目前变成了一个短时敛财的好平台，但这只是暂时现象，其实也是正常的。就我个人的观点，游戏虽然不停的经历着更新换代，但是淘汰的只是各种载体，而非行业。作为满足人类娱乐需求中最重要的一环，游戏有着其特别的不可替代性，长期繁荣是可以预见的。

而对于想要加入游戏业的读者，我想说的是，目前我们中国游戏行业是一个高速发展的行业，发展的同时也需要新鲜血液的注入，因此我们博思游戏培训学校非常欢迎各位有志成为游戏开发者的同学们加入，如有需要，我也会尽全力的帮助你们，为了游戏的梦想而奋斗。

饭：谢谢宋先生今天跟我们分享了不少游戏开发入门培训的知识，让我们大开眼界，也希望各位有意投身游戏业的读者能够从中获得自己想要了解的信息。

www.[illegible].com

热点追踪

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

NEWS REVIEW

RYSE的陨落 Crytek濒临破产?

可靠内部消息称Crytek已拖欠工资数月

某中国公司有意收购

因其强大技术力而备受尊敬的德国游戏公司Crytek，目前正深陷困境，已经到了快发不出工资的地步。据内部知情人士透露，从今年3月开始，该公司一直在裁员。过去几个月以来，Crytek在世界各国工作室规模都在缩小，多个游戏项目已暂停，其中包括去年的X1独占游戏《崛起 罗马之子》的续作。

据内部员工透露，目前Crytek处于动荡不安的状态，在德国总部和英国的主力工作室，多名高层已经离职。现在员工们一碰面，就开始公开讨论找新工作的问题。有一名内部员工估计，过去三个月来，Crytek大概已经走了100人。

Crytek深陷危机的消息，最初是由一家德国游戏媒体曝出。Crytek官方否认其存在财务问题，但是种种证据表明，这家有800多名员工的公司确实处境艰难。至少已有数十名员工对外透露，Crytek经常拖欠工资，一方面整天向大家保证未来一切都会得到妥善解决，一方面继续拖欠工资。

目前Crytek正在开发的游戏有《家园前线 革命》以及MOBA新作《命运竞技场》，这些游戏由Crytek分布在世界各地的多个工作室共同开发，包括德国法兰克福总部工作室，以及美国德州奥斯汀、英国诺丁汉等地的工作室。今年3月，Crytek法兰克福的员工就已透露，他们的发工资时间推迟了两个星期。虽然推迟发工资时间并不是很奇怪的事，在过去几年偶尔也有推迟的时候，但这次的情况有点特殊，因为Crytek的处境正在恶化。

几个月前，Crytek取消了一款正要进入预开发阶段的原创新作。今年2月，有传闻指Crytek将不再与微软合作开发《崛起 罗马之子2》，因为双方在《崛起 罗马之子》的IP所有权方面产生了冲突，结果是微软不再向Crytek支付项目资金。突然失去了这一块收入，对Crytek造成了很大的打击。Crytek的一位员工说："突然之间，我们的方向不再那么明朗了。显然，我们再也没有大发行商在背后提供资金了……然后大家开始感到沮丧，也有人开始找工作了。"

作为全球最大的独立游戏开发商之一，Crytek主要靠从大发行商争取大单，也就是AAA级大作的独家发行协议。如果一个几千万美元的大作合同被意外取消，任何独立工作室，无论其规模大小，都将陷入资金困窘的处境。一些员工表示，Crytek一般不裁员，所以就只能拖欠工资，直到他们找到其他大靠山提供资金。

一些Crytek员工认为，最近该公司的重大战略转变也是导致其陷入困境的重要原因。Crytek开始从开发《孤岛危机》等传统大作，转型为制作F2P类型的游戏，包括MOBA新作《命运竞技场》和射击游戏《Warface》，后者上线后在全球各地惨败，惟一盈利的地区只有俄罗斯。

去年Crytek创始人Cevat Yerli曾对媒体表示，他计划将公司转型为专业F2P游戏开发商，今后只做F2P。这让很多员工感到担忧。虽然F2P的盈利前景很好，但这并非Crytek擅长的领域，他们的核心竞争力在于用最尖端的技术开发传统AAA大作。一位员工说："业界的每一个新领域我们都尝试过，但每次都比别人晚，现在我们已经失去了自我，我想这让员工还有粉丝都很失望。"

今年3月初，就在《崛起 罗马之子2》取消后。法兰克福的员工们被拖欠工资，然后这种情况马上蔓延到其他工作室。英国工作室的员工表示，他们只拿到了百分之三四十的工资。甚至有些员工表示他们已经几个月没领到工资了。而在此期间，Crytek创始人Yerli兄弟照旧开着法拉利上班。一些员工说，这对于公司里那些没领到工资的穷屌丝来说，简直是"狠狠一巴掌甩到脸上"。有员工透露，在发不出工资的情况下，Crytek仍然花钱购置昂贵的椅子、办公器材等，高层职员们仍然坐头等舱出行。仍然

现在员工们一碰面，就开始公开讨论找新工作的问题。有一名内部员工估计，过去三个月来，Crytek大概已经走了100人。

有一拨人在各工作室之间飞来飞去，其中很多出差行程都是不必要的，完全可以用电视电话会议搞定。

有员工透露，Crytek 的规模不算太大，但是官僚作风却非常严重。基层员工要想做一些事情，必须通过一层又一层的中级管理层才能完成。到最后，很多人都不知道自己该向谁汇报。

Crytek 的处境是否会好转？在 6 月份于法兰克福举办的一次员工会议上，Crytek 的高级管理层保证，他们很快会得到一笔强劲的资金注入。但目前为止，这笔资金尚未落实。

在 Crytek 拖欠工资的消息传出之后，Yerli 兄弟在公司内部下了封口令，要求所有人严禁对外透露公司内部状况。但这已掩不住泱泱众口，沮丧的员工们继续匿名透露拖欠工资之事，希望通过舆论压力为自己争取权益。

▶《Warface》的失败让 Crytek 进一步陷入泥沼。





◀《崛起 罗马之子》展现出 Crytek 强大的技术力。

尽管 Crytek 危机重重，但是作为一家掌握尖端技术的实力企业，其对外界仍有巨大的吸引力。据传，已有多家游戏公司伸出橄榄枝，希望能收购 Crytek，其中包括《坦克世界》的开发商 Wargaming，以及一些中国公司。Crytek 的员工也成为一些公司的热门挖角对象。

年入400万美金的游戏吐槽专家

每日打游戏，加上一点吐槽技能 或许能让你迈入亿万富翁的行列

Felix Kjellberg 可能是这个世界上观众最多的草根明星，单说这个名字，没有几个人认识，但是如果说起他的网名，可能有上亿网友认识。他就是 PewDiePie，他的 YouTube 频道有 3000 多万订阅用户。他说自己一直在尽可能地躲开聚光灯，甚至对成功感到非常不适。

PewDiePie 的订阅用户都是玩家，他靠自己独特的玩游戏方式而成为玩家的焦点。他的视频并非传统的游戏评测。他录下自己的游戏过程，让观众们（一般是青少年）跟随他体验游戏，中间会穿插他的一些吐槽，并配上古怪的动作。

年仅 24 岁的 Felix，在 5 年前创建了 PewDiePie 这个 YouTube 频道，现在这个频道的广告费，每年能为他带来 400 万美元的收入，其中大部分都是纯利润。2012 年 12 月，PewDiePie 与 Maker 工作室签约，通过后者开拓广告客户，获得广告收入。PewDiePie 成为了 Maker 工作室最重要的客户，今年初，Maker 因为他成功将自己卖给了迪士尼，作价近 10 亿美元。

由于 PewDiePie 的订阅用户实在太多，就连他喷的游戏，也成为了市场追逐的对象。今年初，他做了一个短片，标题是“Flappy Bird——别玩这游戏”。当时那款傻鸟游戏根本不为人知，



▲ PewDiePie 在现实中可是个帅小伙。

PewDiePie 在短片中连续诅咒说这游戏让他玩得冒火。不久，《Flappy Bird》成为了全球最火的手游，更成为了世界级的社会现象。

Felix 也在不经意间改变了游戏产业。开发商们看到了一个让游戏红起来的新门路——不仅要好玩，还要让人们喜欢在 YouTube 上看别人玩，就像一些独立的恐怖游戏一样。

在一次少见的媒体采访中，Felix 说：“能有这样的影响力太棒了，但是也让我觉得有点害怕。”他经常拒绝媒体的采访要求，理由是排期太忙，每天他都要从伦敦南部的一个公寓里上传好几个短片。

在 YouTube 上，还有许多像 Felix 一样的草根明星。22 岁的美国人 Jordan Maron，网名 Captain Sparklez，他凭借《我的世界》的各种相关视频，获得了 750 万订阅用户。Maron 说：“与其他专业制作的节目不同，我认为我建立了与观众之间的密切联系，打破了观众与幕后创作者之间的墙壁。这就像和朋友一起瞎晃悠，看他们打游戏。”游戏视频的分享正在成为游戏厂商扩大用户层的一个重要手段：PS4 专门加入了分享键，微软也将游戏视频直播作为重要功能。

年仅 24 岁的 Felix，在 5 年前创建了 PewDiePie 这个 YouTube 频道，现在这个频道的广告费，每年能为他带来 400 万美元的收入，其中大部分都是纯利润。

Felix 的职业生涯从瑞典南部海岸城市哥特堡的一所大学开始，他很少上课，大部分时间都在家里玩游戏，上传视频到 YouTube。辍学后，他开始卖热狗。早期的时候，为了提升自己频道的浏览量，他会成天窝在家里，不断按 F5 刷新页面。

至于 PewDiePie 这个名字的来历，Felix 说，最初他的 YouTube 账号是 PewDie，Pew 像激光枪的声音，Die 意味着死亡。但是这个账号的密码被他搞丢了，所以只能注册了一个新账号，加了一个 Pie。

全球数千万人的关注让 Felix 感到很不自在。他说："现在我成了 YouTube 的风云人物，我走到了聚光灯下，这样就导致树大招风。我宁愿只有 500 万用户。"

游戏直播网站 Twitch 的首席运营官 Kevin Lin 说，PewDiePie 的强烈个性与独特风格是其成功的主要原因，这是传统媒体形式无法做到的。

无论如何，PewDiePie 吸引大量观众的能力，对于游戏开发者来说是非常宝贵的资产。特别是一些制作水平并不是太高，但是非常适合吐槽的游戏。比如 Coffee Stain 公司的《山羊模拟器（Goat Simulator）》。这款游戏简直是为 PewDiePie 的节目风格度身定制的，自称是"世界最傻逼游戏"。PewDiePie 为这款游戏制作了多个视频，一下把它给炒火了。Coffee Stain 的首席执行官 Westbergh 说："让 PewDiePie 玩我们的游戏，就是我们最大手笔的市场营销，而且几乎没有成本。"

在外行人看来，PewDiePie 的恶语吐槽以及滑稽的动作可能是一种侮辱，而 Felix 说："我这只是放得开，吐槽犀利而已。"至于那些被他吐槽的游戏开发商们，大概也不会生气，反而希望他的冷嘲热讽来得更猛烈一些呢！

亚马逊游戏机逆势杀人中等规模游戏

备受各界关注的亚马逊能拯救正在消亡的中等规模游戏吗？

亚马逊最近公布了一连串进军家用机游戏市场的计划，成为各界的关注焦点。实际上，亚马逊多年前早已进入游戏开发领域，只是大部分人没有注意到而已。早在 2008 年，亚马逊收购了 Reflexive 公司，为 Kindle 平板电脑以及亚马逊的应用商城开发游戏，推出了《疯狂机场》等休闲游戏。但是亚马逊游戏工作室的历史一直都没有得到正式的记录——直到今年 2 月份。在此之前的 2013 年夏季，亚马逊进行一连串秘密招聘，重金挖来了不少业界著名开发者。今年 2 月，亚马逊收购了 Double Helix 公司，这才引起了媒体的广泛关注，亚马逊进军电视游戏市场的计划开始逐步浮出水面。

当今业界被认为正在朝着杠铃型的产业结构发展，一边是超大制作的 AAA 游戏，另一边是创意至上的休闲手游，两方面的市场规模都很大，而处于中间地带的中等游戏正逐步消亡。令人惊讶的是，亚马逊要做的恰恰就是中等游戏。亚马逊游戏部副总裁 Michael Frazzini 说："我可以说出无数的三消游戏和跑酷游戏，也可以说出无数 AAA 大作。很多游戏都很棒，但是我们认为中间的空缺太大了。"

亚马逊游戏工作室并未透露其员工数量有多少，它给人的感觉仍然更像是一个零售商而不是游戏发行商。可以肯定的是，亚马逊在美国多个城市都建立了工作室，在西雅图本部有一家土生土长的，还有在 Irvine 的 Double Helix，以及在 Lake Forest 的 Reflexive。粗略估计其全职游戏开发人员的数量可能在 150 到 200 人之间。目前为止，主力工作室是 Reflexive，Fire TV 的首发游戏《Sev Zero》就是出自他们之手。

《Sev Zero》结合了塔防与射击游戏要素，有创意型手游的趣味性，也有电视游戏的优质画面。虽然说它的画面跟次世代主机没得比，但是也对得起 Fire TV 仅仅 99 美元的硬件价格。要让硬件性能物尽其用，要发挥电视游戏与手游相比的优势，又要保持开发成本与游戏售价的优势，亚马逊能做的只有折中。所以他们决定制作中等游戏。

玩家要想更好地体验 Fire TV 的游戏乐趣，还要花费 40 美元购买专用游戏手柄。购买该手柄即可免费获赠《Sev Zero》。这并不是一个杀手锏，只是向人们展示了另一种游戏体验。虽然它的主要玩法还是与家用机的第三人称视点射击游戏相似，也有多人合作模式。



▲ Fire TV 仅仅 99 美元的价格相当实惠。

> 亚马逊很容易找到优秀的游戏制作人，一方面是因为公司名气够大，另一方面也是因为中小团队的游戏开发制度。

Frazzini 表示，游戏软件的开发过程也影响了 Fire TV 规格的确定。比如在研究内存容量时，他们就以《Sev Zero》为示范，对比 1GB 内存和 2GB 内存下的画面差距。通常这种对比的结果都是大内存的方案胜出，游戏开发者对内存容量的要求是无止境的。Fire TV 确实因为《Sev Zero》的效果对比而决定加大内存，游戏中的很多高级视觉效果都是因为内存的提高而成为可能。

"我们采取了有点独特的游戏开发模式，一方面是小规模的游戏，一方面又有 AAA 大作的体验。我们看到那些离开发行商，自己开公司做中等游戏的开发者更多了一些，这正是我们所追求的。我认为合理的团队规模应该是 6 到 30 人，花 12 到 18 个月做游戏，这样每个人都能影响游戏的方向，它们会是有灵魂的游戏，

有其独特的风格。我认为它们和任何游戏比都是有竞争力的。Telltale的《行尸走肉》就是一个很好的例子。”

亚马逊游戏工作室在去年进行了大扩张，招聘了《生化奇兵》的设计师Ian Vogel、《龙与地下城 Online》的制作人Judith Hoffman、《光环 致远星的陨落》的小说作家Eric Nylund等。在前微软游戏工作室总监David Luehmann的带领下，这支开发队伍在亚马逊总部园区成立。2014年春季，《传送门》制作人Kim Swift也加入了团队，此外还有《幽灵行动 幻影》的Chris Roby和《孤岛惊魂2》的Clint Hocking。《古墓丽影》的技术策划Jonathan Hamel在2014年4月加入了位于加州橙郡的Reflexive。

亚马逊很容易找到优秀的游戏制作人，一方面是因为公司名气够大，另一方面也是因为中小团队的游戏开发制度。在当今AAA大作的开发状态下，动辄上千人的项目组里，大部分人都无法影响游戏全局，才华横溢的主策划甚至游戏制作人发现，他们只能是一部大机器里的小齿轮。而在亚马逊游戏工作室，他们能够真正决定一款游戏的玩法。除了亚马逊自己的游戏工作室之外，任何想要为Fire TV开发游戏的创作者们，都有机会获得亚马逊的资金支持。

Frazzini在2004年就已加入亚马逊，他牵头发展亚马逊的游戏事业已有4年。现在他是Kindle Fire和Fire TV所有游戏开发项目的总负责人，同时他还带领着Game Services部门，该部门主要负责市场研究工作。亚马逊的GameCircle成就与排名系统、AppStream云服务，这些也是Frazzini的管辖范畴。

在亚马逊游戏工作室的未来计划中，云技术将会扮演关键角色。Frazzini说：“我们未来的一些项目深度融合了亚马逊网络服务，将为主流市场提供廉价设备的强大功能，没有云为后盾，这根本不可能实现。”

亚马逊的网络服务是全球最大的云计算平台之一，未来亚马逊游戏工作室的游戏也有可能完全通过云技术提供给玩家。在这方面，亚马逊的实力至少是与微软相当的，而且肯定超过索尼。

Frazzin说，根据亚马逊网络商城的相关统计数据，游戏机的用户是所有设备用户中最为活跃的，设备使用时间最长。还有很多其他设备，其购买者本来不是以玩游戏为目的去购买，但是结果也在游戏中投入大量时间。亚马逊就是看中这一点推出了Fire TV，他们相信会有很多用户为了看Netflix之类的视频应用而购买，结果也玩很多游戏。“亚马逊将会是开发者们的沙盒，将启迪他们的灵感。我们会制作儿童游戏和核心游戏，每一款游戏的灵魂都将是开发团队的人们赋予的，相信这会让很多开发者产生共鸣。”



▲亚马逊的游戏概念。

板垣伴信投奔蘑菇王国的坏小子

超暴力的《恶魔三全音》变成了Wii U独占游戏
在这背后是前THQ副总裁在穿针引线

在消失多年之后，“很黄很暴力”的板垣伴信再次露面，这次他出现在了不该出现的地方——血腥度满点的《恶魔三全音》变成了一款Wii U独占游戏。

板垣伴信与任天堂为何能够走到一块？一个叛逆的坏小子，为何能够与代表业界正能量的传统企业合作？

“我的工作方式不仅和任天堂在文化上完全不同，在对游戏的基本看法、游戏开发手法方面也有巨大的差别。”板垣伴信坦诚说，“所以我们经常发生冲突，但是我也看到了他们做事方式的很多价值，并从中学到了许多。”

“我想我明白了按下一个按键的最基本的意义，当你对玩家说‘按A键’，其中其实蕴藏了大量的信息。我认为所有从事这个项目的人，最后都得到了成长。”

《恶魔三全音》在4年前首次公布，是板垣伴信所成立的英灵殿工作室的第一款游戏。这是一款结合动作与射击的超暴力游戏，原本对应平台是PS3和X360。板垣伴信要通过本作实现一种更强烈的杀戮感。可能是因为游戏本身类型所限，加上在日本树敌太多，最后他只能与美国公司合作，将发行权卖给了THQ。2012年，陷入债务危机的THQ宣告破产，将各种IP甩卖的同时，也将《恶魔三全音》的发行权返还给板垣伴信。后来板垣伴信曾与一家韩国公司合作，打算将《恶魔三全音》变成一款PC游戏。

《恶魔三全音》变成Wii U独占游戏，部分原因在于Danny Bilson，即前THQ开发部高级副总裁。板垣伴信说：“当时我们吵了半个多小时，Danny对我说，我们要做人们从未见过的游戏。”



为什么会选择任天堂的平台？或者说为什么任天堂会选择这么暴力的游戏？这一点，板垣伴信也说不清楚。

www.doolând.com

Bilson 非常喜欢《忍者龙剑传》和《死或生》，一直是板垣伴信作品的忠实粉丝，所以当板垣伴信来到 THQ 主动谈合作时，他当即表示高度的兴趣。板垣伴信作为游戏制作人，提供游戏策划方案、整体感觉以及画面风格，他要求 THQ 出资扩大英灵殿工作室的规模，招募更多开发人员完成《恶魔三全音》的开发工作，做一款能够吸引西方玩家的游戏。Bilson 曾与他的团队一起飞到东京登门拜访板垣伴信，商讨游戏的世界观和故事，这对 Bilson 来说非常重要，因为关系到市场营销的定位、消费者感受等问题。

Bilson 与几名编剧写了一个剧本递交给板垣伴信，他们在一个会议室里商谈。板垣伴信与陪同的几个日本人非常礼貌，微笑着频频点头，聊到最后，他们突然说："我们已经写好故事了。"

虽然有点做无用功的沮丧感，但是 Bilson 对英灵殿工作室的剧本非常满意，他说："如果哪天我要去做游戏，我就会去他们那样的工作室里做，而不是在发行公司里做。"

通过这次合作，板垣伴信与 Bilson 成了私交甚笃的好友。当 THQ 倒闭后，Bilson 动用了一些个人关系帮助板垣伴信寻找新的发行商。最后他们找到了这个行业里最靠谱的发行商之一——任天堂！

今年任天堂办了一场勤俭节约的 E3 展，通过网络直播的方式，公布了多款令人振奋的新作。而在一连串的任天堂第一方游戏之外，并没有太多来自第三方的惊喜之作。《恶魔三全音》的新作发布并非在直播中进行，而是通过 IGN 网络直播的方式公布。

《恶魔三全音》的故事灵感来自凯斯勒效应。1978 年，NASA 科学家唐纳德·凯斯勒提出，近地轨道大量卫星以及太空垃圾聚集，当密度达到一定程度，总有一天将会相撞，造成一种级联效应，最后会摧毁所有卫星。而由此产生的高密度碎片将导致今后卫星无法发射，人类将无法进行太空探索。在游戏中，这种凯斯勒效应还产生了电磁脉冲，摧毁了全球的电子设备，并导致世界大战的爆发。于是人类的战争回归到更为原始的状态。这种短兵相接的战斗更为残暴而具有力量感，也是板垣伴信所擅长的。


▲这款成人向游戏，能否在 Wii U 上获得成功呢？

为什么会选择任天堂的平台？或者说为什么任天堂会选择这么暴力的游戏？这一点，板垣伴信也说不清楚。在此之前，Wii 上也推出了一些极为暴力的游戏。"我想很多人都很吃惊如此暴力的游戏为何在任天堂的主机上发售，但是从另一个角度，你也可以说任天堂做这种决定好奇怪。"

板垣伴信表示，《恶魔三全音》不会因为登陆任天堂的主机就降低暴力程度，90% 的游戏概念并未改变，剩下 10% 是由任天堂参与改变。

虽然《恶魔三全音》何时发售还无法确定，但是板垣伴信已经做好了三部曲的准备，开发团队有很多未来计划，比如进一步挖掘其他角色和他们的起源。板垣伴信甚至打算跨媒体发展，推出漫画版。但是迄今为止，在任天堂主机上推出的第三方成人向游戏几乎没有成功的先例，在 Wii U 这么一个人气低迷的主机上，板垣伴信可有创造奇迹的可能？

《看门狗》背后的现实黑客技术

育碧的安全顾问卡巴斯基公司
将《看门狗》变成未来智能城市的预言

当你正在海军罪案调查处的资料库里寻找资料，突然屏幕上的红色大字亮了起来——"入侵警告"！你的电脑工作站被黑客入侵了！于是你赶紧叫来同事，两人对着键盘一阵猛敲，但是黑客入侵的速度太快，不断深入到系统核心处。你们对抗黑客的技巧已经完全不管用了。最后你没有办法只有拔掉了插头……



■《看门狗》中的 CTOS 系统让一切成为了可能。

这是好莱坞电影里常见的画面，似乎描述了黑客入侵的惊险刺激场面。但这与事实完全背离。育碧想要告诉玩家更真实的黑客故事。在《看门狗》里，主角 Aiden Pearce 通过 CTOS 系统操控了整个芝加哥的电脑网络。通过手中的智能手机，他能控制一切，从交通信号灯到监控摄像头，再到芝加哥河上大桥的调度。这是一个科幻而又合情合理的故事，让人们信服的一个重要方式，就是更真实地展现黑客世界。《看门狗》内容经理 Thomas Geffroyd 表示，开发团队的原则是以事实为依据，同时向公众展现黑客更积极的一面。

为了做到真实，育碧聘请了俄罗斯卡巴斯基实验室的网络安全专家。他们一起参与了所有剧本，以及游戏中所描述的黑客攻击方式，对于任何不够准确的地方进行修改。

红色十月

2013 年 1 月，卡巴斯基发布了一份关于长

虽然育碧在各个细节上都力争精确，但Geffroyd表示，开发团队首先关心的永远是游戏性，今后的续作也是如此。正因如此，育碧没有将卡巴斯基的建议全部采纳。因为有些细节如果过于深究，将会影响到游戏性。

期网络间谍战“红色十月”的报告，涉及 43 个国家的无数电脑，各国政府部门、军事承包商甚至核武器研究机构的无数加密文件被窃。之后数日，卡巴斯基收到了很多公司和机构的请求，希望其对网络攻击进行进一步的调查，主要是想知道他们是否也成为了黑客的目标。

在这大批请求邮件中，有一封很特别的邮件来自育碧。育碧想把《看门狗》的剧本给卡巴斯基看，以确定其中关于黑客的细节是否准确。当时育碧蒙特利尔工作室已经在网络安全和黑客技术方面研究了三年，主要信息都是来自网络。不过他们仍然想要一个绝对专业的机构帮他们看看，确保其中的小细节也足够专业。

卡巴斯基首席安全研究员 Vitaly Kamluk 表示，育碧的要求很特别，他们对这很有兴趣。“我们都喜欢玩游戏，所以就回复说很乐意帮助。”

育碧三年的研究没有白费，卡巴斯基对剧本检查之后，提出修改的地方并不是太多。Geffroyd 说：“我们的研究还引起了一些国家安全机构的注意，这意味着我们做对了！我肯定已经上了国安局的监控对象名单，这是毫无疑问的。”

卡巴斯基在《看门狗》的剧本里发现的问题不多，他们是从技术角度对游戏进行了一些优化。“我们知道黑客的运作过程，需要什么技能以及行动的次序。”这些构成了开发团队的游戏制作方式。比如在游戏中的某个任务，Pearce 要偷一个大型数据库，在一个保卫森严的数据中心将数据从服务器复制到硬盘上。剧本的第一段是通过强行攻击系统进行登录，比如尝试一个短词所有可能的组合。然后将数据传输到一个网络硬盘。Kamluk 表示这个片段不大对，只可能在电影里发生，现实中不存在。现实中，黑客首先要通过硬重启将服务器重新启动，从外部设备载入一个自订操作系统，然后拷贝数据映像。这种行为会触发警报，保安人员会到现场检查是否有人入侵。于是这就变成了《看门狗》的任务进行方式。

另外一个建议也提高了真实感，同时也提高了游戏的紧张程度，那就是车内动作部分。在原先的计划中，Pearce 会向目标投掷 GPS 标签然后跟踪，卡巴斯基对其进行了改动，变得更真实。具体而言就是先进入监控摄像头，锁定目标位置之后，走到附近，启动蓝牙连接以复制其数据。

黑客在身边

在《看门狗》中的芝加哥，智能手机、闭路电视摄像头，甚至加油站全都连接到 CTOS。由于联网设备太多，原本打算采用的现实 IP 系统 IPv4 变得不再适用，因为有一个 IP 地址耗尽的问题。设备太多，可分配的惟一 IP 地址就不够用了。Kamluk 建议团队采用 IPv6，它会提供更多地址，也更适用于近未来的城市。

虽然育碧在各个细节上都力争精确，但Geffroyd 表示，开发团队首先关心的永远是游戏性，今后的续作也是如此。正因如此，育碧没有将卡巴斯基的建议全部采纳。因为有些细节如果过于深究，将会影响到游戏性。在真实性与娱乐性之间，总是需要找到一个良好的平衡。比如在现实世界里，一次黑客行动可能要耗费几天甚至几个月的时间，而在游戏里必须要快。不过这并不表示《看门狗》不真实，Geffroyd 说：“游戏中的一切都是存在可行性的。”

据 Geffroyd 所说，有个黑客朋友告诉他，《看门狗》中 Pearce 的那种手机已经有人在研究。更重要的是，这个研究项目已经拿到了资金。有趣的是，黑客组织就是通过向投资者们展示《看门狗》的预告片来说服他们的。“我想说的是，我们所推断的一切都很有可能在现实中发生。”

如今在智能手机上已经出现了一些网络漏洞扫描工具，此外还可以将手机作为一种前端设备，与后端的文件服务器配合，可以实现更强大的黑客能力。“你在《看门狗》手机上看到漏洞列表，类似的事情在现实中是有可能的。”

Geffroyd 说，其实黑客也没有人们想象的那么神秘而高端。著名黑客组织 Anonymous 进行 DDoS 攻击时，使用的是一个桌面 App，不需要任何专业知识就能操作。只要从谷歌搜索就能下载到，输入一个目标 IP 地址，就可以开始进行 DDoS 攻击了。当今时代，任何人都可能成为黑客。

现实的智能城市

《看门狗》的智能都市概念已经在全球的一些地方开展，只是规模较小一些。纽约市已经启动了哈德逊庭院计划，将在试点地区装满感应器，监控生活的方方面面。IBM 也在 2010 年推出了“里约热内卢连线计划”，这是一个大型的应急监控系统。而在韩国松都，思科投资了 350 亿美元建造了一个远程监控及能源管理系统。虽然还没有出现 CTOS 那种管理整座城市的系统，Geffroyd 和 Kamluk 认为它们的出现不会太遥远。

“我们被数量庞大的数字设备所环绕，它们都接入了网络，而这给黑客带来了很多机会。”Kamluk 说。

去年，有黑客攻占了莫斯科的超速摄像头，在警察局的电脑系统里载入了恶意软件，在此过程中摧毁了一些摄像头。这次攻击导致交通系统瘫痪了几个星期。卡巴斯基受雇调查此案，但因合同规定而无法透露其中细节。无论如何，这起事件与《看门狗》所描绘的情形何其相似。实际上，在现实世界里确实有在未加密网络上运行的“数据采集与监视控制系统（SCADA）”，它们控制着交通信号灯、油站、吊桥等，而且都已经接入了互联网。安装这些设备的人都是普通工人，而不是安全技术专家，因此其中存在很大的网络安全风险。Geffroyd 说：“不用很高级的技术，就可以做出很多让你吃惊的事。你只要输入很容易猜的默认密码并登陆。”

Geffroyd 希望现实的智能城市没有《看门狗》版芝加哥那么多的缺陷，但是越复杂的系统，越容易出现安全漏洞。因为最早的智能城市可能是纽约、伦敦之类，这种老城一定会沿用一些老的技术，而那些陈旧的、未受保护的部分，可能成为漏洞所在。

“人们总是创造出功能更多更强的系统，用诱人的新功能吸引顾客，却没有考虑安全性。”Kamluk 说。“安全性必须要极其严肃地进行考虑，人类的生命将依托于这些系统的安全程度。”



■《看门狗》中所展示的城市监控系统，或许在不久后就会出现。

四属性天族集结！



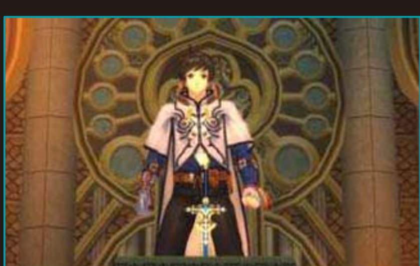
正如同前作《无尽传说 2》马克思威尔能够是以四属性大精灵一样，在本作里，主角史雷成为导师后就能够使用天族的力量，而他能够签订契约的天族属性正是“《传说》系列”最为王道的“地水火风”四大属性。本次前线将会为各位介绍火属性的天族莱拉以及风属性的两位天族德泽尔与扎比达的角色设定以及两人的战斗风格，同时还有格林伍德大陆两大帝国的首次亮相。

热情传说		BNGI	角色扮演
PS3	テイルズ オブ ゼスティリア		日版
	发售日未定	人数未定	对应年龄：未定
	售价未定		

贯彻《TOZ》中心的三个契约

导师的契约

导师能够通过与天族结缔契约，让自己的身体成为天族栖息的“器”，从而获得超越常人的身体能力和操控天响术的力量。而成为导师的条件是拥有着不会有一丝污垢的纯真之心以及强大的灵应力。导师与天族结缔契约，以自身肉体作为天族之器的这一过程称之为“配合”。结缔契约之后天族便是“主”，导师是“从”，导师不能够单方面取消契约。如果导师自身的才能强大，还能够同时与复数的天族结缔契约。能够与四个属性的天族结缔契约是最理想的状态，但是历史上能够承受四个天族契约的导师也是屈指可数。



主神与陪神的契约

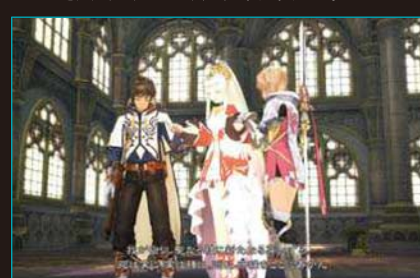




在天族的同类之间能够使用特别的力量来结缔契约，主导契约的天族成为“主神”，被结缔契约的天族则成为“陪神”。成为了陪神的天族必须与主神一起行动，相对的，陪神也能够使用主神所持有的特殊力量。米库里欧和艾多娜等人在本作里便是结缔了以莱拉为主神的契约，成为了她的陪神。在现今时代拥有陪神的天族数量并不多，不过在古代里曾出现过拥有数百位陪神的仿佛如同天神一般的天族。

从士的契约

从士指的是在导师的旗下辅佐着导师的人类。哪怕成为从士的人类没有导师这般强大的灵应力，只要通过与导师结缔契约就能够感知到凭魔的存在，同时也能够想导师那样操作着天响术来进行战斗。在圣剑祭之后，艾莉夏就通过契约成为了导师史雷的从士。



©いのまたむつみ©藤島康介 ©BANDAI NAMCO Games Inc.

格林伍德大陆两大国都

海兰德王国

●王都雷迪雷克

建造在湖面上的海兰德王国首都。将从雷克比罗高地上流淌而下的丰富水资源用于上下水道、利用巨大水车而运转的工业以及作为自然景观的瀑布等，也因此有着“水之都”的别称。在王都里遗留着湖之乙女的传说或圣剑祭的许多关于导师的传承。雷迪雷克的美丽景色在格林伍德大陆里是首屈一指的，但是近年来随着风纪与治安的逐渐恶化，王都里的气氛渐渐变得险恶起来。在这异常变化之中感觉到危机的艾莉夏为了寻找能够解决“灾厄的时代”的方法而离开王都展开旅途。



●湖之乙女的圣堂

祭祀着无法拔出来的导师圣剑的圣堂，传说中这里是被湖之乙女所守护着的地方。雷迪雷克原本是一个盛行导师崇拜与天族信仰的中心都市，但是近年来世俗气息越来越浓厚，现在圣堂也成为了让人们挑战能否拔出圣剑的“圣剑祭”举办地点。这两年以来由于世道混乱，“圣剑祭”也停办了，不过今年在艾莉夏的协助下得以再次举行。史雷在出佐与艾莉夏分别时受到艾莉夏的邀请到“圣剑祭”里游玩。



罗兰斯帝国

●首都潘德拉贡

罗兰斯帝国的首都，格林伍德大陆居住人口最多的都市，同时也是位于大陆中央部的物流中转要所。在高大的城墙之后有着从数百年前“阿斯格德兴盛期”流传下来的建筑物，其中就包括了王宫和神殿遗迹的，某种意义上来说，王都全土都算得上是遗迹。相比起雷迪雷克华丽的建筑风格，潘德拉贡的建筑统一为朴素结实的风格，这种样式也正体现着罗兰斯帝国的漫长历史以及其国风。



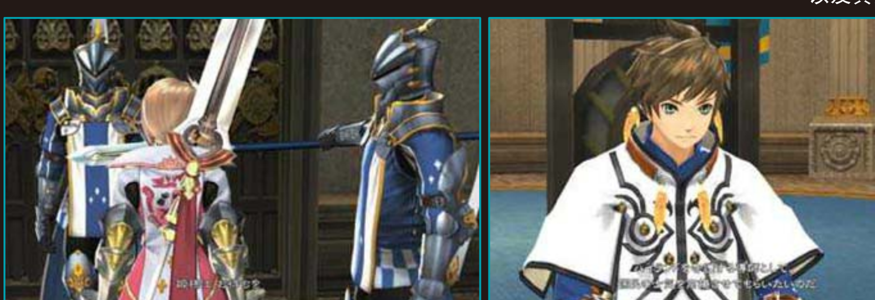
●巴鲁巴雷牧耕地

巴鲁巴雷牧耕地是在潘德拉贡周边的谷仓地带，周边的丘陵地带也都被当做放牧用地来使用，巴鲁巴雷的范围之广在格林伍德大陆是首屈一指的，这也让它拥有了“帝国粮仓”的别称。这里虽然拥有着支撑罗兰斯人民以及帝国国力的肥沃土地，但是自从进入“灾厄的时代”以来，就频繁发生着暴雨和农作物病灾等灾害，目前粮食的产量也在不断剧减。



围绕着导师的臆测

现在，导师的身影已经消失了太久，导师已经几乎成为了神话传说里的存在，也有不少人质疑着导师存在与否以及其力量。但是即使如此导师也仍然是民众心目中潜在的崇拜对象，同时对于每个时代的参政者来说都是无法忽视的存在。知晓成为导师的史雷与艾莉夏之间良好关系的海兰德王国的大臣们开始戒备史雷，将其传召到王宫之中。在外表看起来绚丽无比的皇宫里，史雷见识到了艾莉夏的惨痛境遇以及誓不将政治实权交予王族的大臣们的黑暗疑心，这些在出佐的时候都是他所无法想象的，在不知不觉之间他已经被卷入了人类社会不为人知的一面里，这对于与人的“污垢”有着千丝万缕关系的导师来说是无法逃脱的宿命。



▲被拒之门外的艾莉夏与被大臣召见的导师史雷。

司掌风的复仇者



与一般的天族不一样，周身散发着浓厚的犯罪气息的天族，能够操纵风的天响术，从而通过空气的变化来探查周围的情况。长年以来都是在人类的佣兵团里生活，所以战斗的经验也非常丰富，能够将随身携带的两根单摆当做鞭子来挥舞。身为孤独主义者的他很少会表现出自己的喜怒哀乐，也不会与人进行交流，但是内心里暗藏着常人看不到的激情一面，也因此直到现在都为了寻找夺走朋友的凭魔而在人类社会的阴暗角落里活跃着。





▲德泽尔整个人明明扎在仇恨之中，但是却没有被“污垢”所污染，这其中究竟有怎样的秘密……？

声优：小野大辅
身高：185cm
人设：奥村大悟
武器：单摆

デゼル
德泽尔

种族的差异
人类与天族的不同战斗风格



本作的战斗系统的名词确定为“Fusionic Chain–LMBS”（简称 FC–LMBS，融合连携线性战斗系统）。在《热情传说》里，人类与天族的有着各自不同的战斗风格，同时两个种族的角色还分别有两种战斗方法，按○键与 × 键可以使用不同类型的术技，类似于《圣恩传说》的 A 技 &B 技系统。

人类的战斗风格注重物理攻击，他们有着注重机动性的特技以及注重突破力的奥义。按○键可以使用特技，按 × 键可以使用奥义。用目前特技与奥义术技区别最清晰的史雷来举例，攻击速度高的“无影冲”属于特技，附带属性的“天泷破”则是属于奥义。



天族的战斗风格注重属性攻击，能够同时使用特技与术技的天族能够同时作为前卫和后卫来使用。按○键可以使用特技来进行近距离或中距离战，按 × 键则是可以使用只有天族才能用的天响术来进行攻击。天响术的咏唱时间能够随着术技连携次数的增加而缩短，同时还能够作为反击攻击来进行使用。





■拉风的侧移能够让战斗变得更加爽快。

在战斗时，玩家需要消耗 SC（Spirits Chain）槽来进行战斗，SC 槽就是角色 HP 下面那段蓝色的槽。SC 槽类似《宿命传说 2》的 SP 槽，每个角色的 SC 最大上限都为 100，术技的使用都需要消耗 SC 槽，至于消耗量的多少就视各术技而定，只要 SC 槽还有剩余玩家就能够一直使用术技。SC 槽的回复可以通过静止待机来进行，如果成功防御或回避敌人的攻击的话就能够瞬间回复。

角色头像旁边的蓝色数字为 BG（Blast Gauge）槽，爆发槽可以用来瞬间回复 SC 或者用来吹飞敌人，如何有效地使用 BG 槽来进行战斗那就是本作里玩家所需要考虑的一大问题。

除此之外本作还引入了《圣恩传说》里大受好评的左右侧移（Around step）系统，按住防御键再推动左摇杆的话就能够进行前冲、后退和左右侧移。如果使用侧移成功回避了敌人的攻击的话，伤害值就会变成 1，而且角色的 SC 槽还能够瞬间回复。

●米库里欧的战斗风格

米库里欧以从遗迹里发现的比他自己还高的长杖作为武器（顺便一提史雷的武器也是在遗迹里找的，这对竹马哥们真是喜欢遗迹），在接近战时能够通过将灵力注入长杖之中发射出去，从而渐渐与敌人拉开距离。天响术则是以水属性为中心，基本为发射类和范围类的攻击为主，当然也能够应对反击或追击。除此之外还能够进行单体回复。


■水花四溅


■升扫击

●莱拉的战斗风格

将注入了灵力的纸扎“纸叶”四散开来，以此为媒介生成火焰。莱拉的火焰对敌人的束缚性很强，在进行完攻击之后也能继续保持有利的状态进行战斗是她的最大优势。莱拉的天响术也主要以火属性为主，擅长近距离的高威力天响术，术攻击力在队伍里也是首屈一指的。


■三番叟


■爆炎雷击

●艾多娜的战斗风格


■粉雪


■空气重压

艾多娜的伞看起来是普通的伞，同时也能够作为灵力的媒介来使用，不过总的来说这只是一把普通的伞而已。把伞收起来时可以使用近身攻击来敲打敌人，打开伞的话能够使用灵力弹来攻击较远距离的敌人，虽然看起来是一把轻飘飘的伞，却有着意想不到的接近战性能。艾多娜的天响术主要以地属性的范围技为主，同时还有在连击数超过一定次数时就能够发动的陷阱型术技，所以哪怕艾多娜一个人时也能够发挥出普通的术士所做不到的精彩术技连携。

司掌风的狩猎者

孤身一人展开着凭魔狩猎之旅的风属性天族，其言行也如同风一般随心所欲，说话也不怎么留口德。当周围的人以为他只是个喜欢搭讪女性的轻佻家伙时，在关键时刻他却一点都不会露出任何破绽。实际上他的战斗风格与战斗经验在天族之中也是十分出类拔萃的，在战斗时有着享受与强敌对决的感性一面，一旦开始战斗就如同暴风一般疯狂。战斗风格与德泽尔十分相似，同时还拥有着能够猎杀凭魔的未知武器“齐格飞”。其目的与真正身份无人知晓，但是可以肯定的是他是一个能够毫不犹豫猎杀凭魔、哪怕面对导师也不会手下留情的危险人物。


◀没有人知道隐藏在扎比达这轻佻表象之下的真正秘密。



声优：津田健次郎
身高：187cm
人设：岩本稔
武器：？？？

ザビ-ダ 扎比达

●德泽尔的战斗风格

将原本作为装饰品的单摆作为灵力的媒介来操纵风之力是德泽尔战斗的最大特点。将单摆当做鞭子般来使用可以进行大范围的夹击。德泽尔的天响术主要以风属性为主，术技的攻击方向主要为横向或纵向的直线效果，配合战场的变化来使用可以将敌人一网打尽。





神依

神依指的是导师以被称之为“神器”的武器为“型”，让契约的天族将其缠绕，两者合为一体的融合变身。这是人与天族的力量结合之后的究极形态，同时也是导师的最终王牌。发动神依与天族融合的这种行为称之为“神依化”。史雷以在圣剑祭上拔出来的圣剑作为神器，从而成功与莱拉进行神依化，获得了能够挥舞巨大火炎之剑的强大力量。史雷与莱拉的神依战斗风格便是通过挥舞着长度超过 2 米的大剑来放出净化之炎来进行战斗，当攻击进行到第三次连携时这大剑还会变化成超过 4 米的大剑，将凭魔一网打尽。





系列的经典 Chat/小对话系统

“《传说》系列”的最大特色一个是操作性极强的 LMBS 系统，另一个就是趣味性十足的小对话系统。《传说》系列”Chat 小对话系统的作用在于挖掘剧情的细节以及从另一个角度来体现角色的特点，有些角色的名台词和让玩家们印象颇深的搞笑发言都是来自 Chat 小对话系统，这些小对话里有时甚至还会出现和主线核心十分密切的内容。

《热情传说》的 Chat 小对话系统沿用 D2 组的半身像形式，如此一来玩家不仅仅能看到角色们的表情，还能够欣赏到角色们各种各样的小动作。同时这也是 Ufotable 第一次挑战半身像的 Chat 立绘，此前“《无尽传说》系列”的绝大多数表情都是只有头像，Ufotable 在《热情传说》的立绘画风和“《无尽传说》系列”时期相比有不小的变化，当然这也是让粉丝们感到喜闻乐见的变化。

除此之外本作还沿用了《圣恩传说》里大受好评的 Chat 特写，这也让小对话的演出变得更为生动。



▼在大受好评的Chat特写也将成为本作Chat系统的一道风景。





司掌火的湖之乙女

莱拉

ライラ

声优：松来未佑
身高：172cm
人设：猪股睦实
武器：纸叶

居住在海兰德王都雷迪雷克湖边圣堂的湖之乙女，体内寄宿着传说中“将其拔出来之人即能成为导师”的圣剑的天族女性。由于过去发生的某个事件而一直在湖之乙女圣堂里独自一人等待着拥有导师资质的人物来临，与史雷的偶然相遇让她看到了希望，史雷通过“配合”与莱拉结缔契约成为了导师，从此也拥有了能够镇压凭魔的特别之力。莱拉拥有着关于凭魔的丰富知识，在战斗里经常作为参谋为众人提供帮助，她本身也司掌着火属性，能够操控在空中飞舞的纸片来发出火属性天响术。比谁都了解成为导师的残酷性的莱拉在平时非常注意史雷的内心活动，在他能够独当一面之前一直在旁守护着。





▲莱拉偶尔会有些天然呆，还会因为奇怪的妄想而陷入暴走。

尽管距离前作已经过去近六年，《镜之边缘2》依然处在犹抱琵琶半遮面的状态，游戏早在去年E3便已公开，但制作人力图再次突破玩家想象，而非单纯对前作复制或延伸，因此开发进度相对迟缓。本届E3，EA终于放出本作的新情报，最刺激最“边缘”的游戏体验，即将揭幕！



镜之边缘2	EA	动作
多机种	Mirror's Edge 2	美版
	预定2016年春	本地1人	对应年龄：未定
	售价为Xbox One/PS4：未定		

About Mirror's Edge

《镜之边缘》是EA于2008年发行的一款第一视角跑酷游戏，由来自于瑞士的DICE工作室制作并开发。独出一帜的玩法类型以及新鲜刺激的视觉体验，让该作在首次亮相便赢得业内与玩家的注目，实际游戏体验也同样令人惊叹，堪称PS3/X360早期游戏中最具个性的一抹风景。

New

>>回归原点的Faith
>>完全开放性的自由世界
>>更快、更刺激、更流畅



视觉边缘

以红、蓝、白三种主色调构成的未来风格舞台，是系列给玩家最深刻的视觉印象，本作同样如此。初代《镜之边缘》采用“虚幻3”引擎制作，而登陆PS4及Xbox One平台的新作则名正言顺以DICE自家研发“寒霜3（Frostbite 3）”引擎进行开发，提到“寒霜3”引擎，玩家当然会联想到去年以几近完美的画面征服所有人的《战地4》，而之于本作，目前已公布的试玩和trailer影像让我们看到了一个更具有纵深度的游戏世界，更高的摩天楼、更宽广且复杂的关卡，不仅如此，引擎的提升使得游戏的画面将玩家带到一个全新的视觉边缘。主角在奔驰过程中的气流、更自然逼真的第一视角、游戏中精确到每个细节的流程动作，这些都会在全新主机的性能助力下，带来最身临其境的感受。



速度边缘

《镜之边缘》的游戏玩法，灵感源于欧美极为新潮的跑酷运动，然而这对主角来说却并非一项运动那么简单，更多的时候是一种赶路、逃生或是追逐的手段，因此有着更强的速度感，也更容易让人体会到紧迫与刺激。新作中，玩家将置身于一个完全开发的世界中，更多的路线以及更多便于攀爬的物体让Faith得以拥有更快的速度，前作中备受好评的竞速模式等内容也会在本作以全新的姿态重生，基于次时代主机的分享功能，玩家还能很方便地将自己在游戏中的精彩瞬间或是最好纪录进行上传，获得全新的交流与互动。

自由边缘

系列主角Faith本是一个传递情报的“信使”，后因对警察政权独裁的反抗而走上追寻真相与自由的道路。正如跑酷这项运动本身，《镜之边缘2》从人物设定到故事剧本，从操作及视角再到玩法，无不提现惟一的关键词——自由。

当然，玩家在游戏中也并非是完全自由的，除了行云流水地在建筑物内外穿行，玩家还要面对各种前行路上各种持有武器的敌人。初代中的战斗部分因为一定程度影响了游戏节奏，受到一部分玩家的微辞，而新作中，制作团队针对战斗的流畅度进行了重新设计，Faith无法使用枪械等武器，但却可以通过各种跳跃与擒拿动作将多个敌人连续制伏。《镜之边缘2》依然定义为动作游戏，因此不会变为单一跑酷的竞速游戏或者有充斥射击要素的FPS游戏。



文 秋沙雨　美编 anubis

TALES OF THE WORLD REVE UNITIA

テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア



四位新角色参战 两个系统要素公开！

《世界传说 梦幻同盟》从公开到公布发售日之间只用了两个多月的时间，速度之快令人咋舌。这次《梦幻同盟》的官网更新又追加了几位新参战的角色，当中还包括两位未在原作《战略同盟》里露过脸的主角。好感度系统和援助系统也在原作的基础上进行了不小的调整，现在官网每周都有角色的好感事件视频，对本作有兴趣的读者可以到《梦幻同盟》的官网去逛逛。

世界传说 梦幻同盟	BNGI	策略角色扮演
3DS　テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア		日版
2014年10月23日	本地1人	对应年龄：未定
售价为5210日元		

新参战的角色

本作在原作《战略同盟》参战角色阵容的基础上还追加了不少其他《传说》作品的角色，目前的参战阵容渐渐开始有了“《世界传说》系列”的架势，能否超过历代作参战角色77人的《光明神话3》还有待考量。











藤林铃

CV：川田妙子
来自《幻想传说》

身怀独特忍术的少女，性格冷静而且成熟。

斯坦·艾尔隆

CV：关智一
来自《宿命传说》

使用剑术与火属性攻击类术的魔法剑士，为人有些大大咧咧，乐观而且内心充满希望。

系统介绍

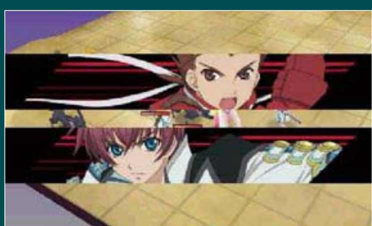
援助系统

在被敌人攻击的时候，如果敌人处于我方角色的术技攻击范围的话，能够请求他们的援助攻击。援助攻击的作用不仅仅是用于攻击敌人，还能够回复被敌人攻击的角色的 HP 或者给该角色施加辅助类术技。









好感度系统

在本作里，每个角色和特定的几个角色之间存在着好感度的设定。好感度的增加有几种方式，例如在同一场战斗里出击、向对方使用回复技或道具、站在对方旁边战斗。当好感度达到一定数值时就会触发好感度对话，在操作菜单里就会出现“会话”的选项，点开之后就能看到角色之间的好感度事件。好感度事件结束之后就会让好感度等级提升，好感度等级最高能提升到 3 级。



历代作参战角色一览

作品名	角色名
幻想传说	克雷斯、藤林铃
宿命传说	斯坦、里昂
永恒传说	里德、梅露蒂
宿命传说2	哈罗路特
仙乐传说	罗伊德、柯蕾特、泽洛斯、普雷赛亚
重生传说	威古
神话传说	诺玛
深渊传说	卢克、提亚、凯、娜塔莉亚、杰伊德
风雨传说	露比亚
TOS拉塔特斯克的骑士	艾米尔、玛露塔
圣洁传说	卢卡、斯帕达
宵星传说	尤利、艾斯蒂尔、丽塔、朱蒂丝、雷文、弗连
心灵传说	琥珀
圣恩传说	阿斯贝尔、索菲、谢丽雅
无尽传说	裘德、米拉
无尽传说2	路德加、尤里乌斯











里德・哈谢尔

CV：石田彰
来自《永恒传说》

嘴上说着怕麻烦而实际上很会照顾人的青年，兴趣是看天。

玛露塔・鲁埃尔迪

CV：钉宫理惠
来自《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》

以飞旋刀和术相结合的特殊风格来战斗的少女，性格开朗活泼。

©いのまたむつみ©藤島康介©BANDAI NAMCO Games Inc.

www.dooland.com



逐渐明朗的真相

俺屍2 俺の屍を越えてゆけ

随着发售日的一天天临近，《跨过我的尸体2》不仅在前段时间配信了试玩版，各种情报也持续公开。无论是画面，还是内容，游戏相比前作都有着很大的飞跃，相信这将会是今年夏天不可错过的一款日式RPG佳作。不过比较令人遗憾的是，原本承诺与日版同步发售的中文版已经确定延期一个月左右，等待中文版的玩家还需要多点耐性才行。那么闲话不多说，一起来看看本作都有哪些新元素吧。

文 哪尼　美编 心の永恒

跨过我的尸体2	SCE	角色扮演
PSV 俺の尸を越えてゆけ2		日版
2014年7月17日	本地1人	对应年龄：15岁以上
售价为5800日元		

与“阿部晴明”对立的族人



平安时代中期，可怕的天灾让京都变得破败不堪，并陷入了混乱的动荡之中。大阴阳师阿部晴明将所有责任强加于主角一族，遭到陷害的家族惨遭灭门，就连尸体也被诅咒。

在黄川人与夜鸟子的帮助下得以复活的族人们，背负着诅咒，历经世代的洗礼与磨练，跨过一具又一具族人的尸体，向罪魁祸首阿部晴明发起挑战，不仅为了破除诅咒，更为了一报灭门之仇。

而此刻晴明的身边盘踞着两条凶恶的巨蛇，这难道是他召唤而来的式神？面对如此强敌，族人们究竟胜算几何？

阿部晴明 CV：平川大辅

“拥有这不死之身，你们要如何才能杀掉我呢？想知道答案的话，不妨来找我商量商量。呵呵呵……”

处心积虑对族人们设下圈套的敌人，晴明深得天皇的信任，是个位高权重且被谜团笼罩着的大阴阳师，拥有着不管受到多么严重的伤害都能瞬间治愈，无论死去几次都能重生的不死之身。他一手策划了杀害主角一族的行动，也是让主角一族背负“两大诅咒”的罪魁祸首。

那么，晴明究竟为何要向主角一族痛下杀手，并让族人的尸体受到“短命”与“绝种”的诅咒呢？他的意图目前仍然是个谜，而复活的族人们又该如何才能打败这个拥有不死之身的仇人？







鬼头 CV：中尾隆圣

“嗅嗅，现在是限定的试用期！晴明真是个亲切的人啊，完全不适合可怕的脸庞”

阿倍晴明的搭档，是个面容凶恶，使用腹语术的鬼面，平常说话的语调就像是腹语术师手中的人偶一般。与冷静淡定的晴明相反，鬼头总是疯言疯语，难道它是晴明内心中的另一个人格?

©Sony Computer Entertainment Inc.



夜鸟子 CV：林原惠

“以吾之生命，让这些人们从那个世界中归来吧”

被天界所封印，失去了记忆的女神。被“黄川人”从天界带到了人间，并以自己的生命为代价进行“反魂仪式”，让主角一族们死而复生。夜鸟子不仅是族人们的救命恩人，并且失去生命的她转生后成为了族里的一员，与主角们共同作战，展开复仇行动。

夜鸟子也是一名阴阳师，可以召唤强力的式神进行战斗。不过既然加入了主角一族，那么她自然也就背负上了“短命”与“绝种”的诅咒，但与其他族人不同，夜鸟子可以不断地转生并复活，某种意义上来说也算是拥有“不死之身”。





田鹤姬 CV：加藤英美里



“晴明，理应讨伐！而你们正是我的希望”

天皇的孙女，却也是少数能够理解主角一族的人。贵为公主的她言出必行，更是会为了祖父与国家而四处奔走，如今田鹤姬察觉到天皇已经沦为阴阳师阿部晴明的傀儡，为了打到晴明，她拜访了主角一族寻求帮助。



力丸 CV:白熊宽嗣



“公主大人有重要的话要传达，请跪伏听命”

田鹤公主的近身护卫，从公主出生到现在就一直跟随左右，其忠心毋庸置疑。但一板一眼的他，对于公主偏袒主角一族的态度颇感担忧，似乎并不赞成公主与主角一族的合作。

职业介绍



剑士

身着坚固的盔甲，活跃在战场的最前线与敌人展开厮杀，在攻守战中如同“中枢”一般重要，可以说是每一代的家族中必备的职业。



弓手

无论敌人身处何方，都能一箭将其贯穿。虽说远距离角色总给人攻击力低下的印象，但事实上弓手的攻击力仅次于剑士。不过弓手的防御力的确较差，通过装备防具能够在一定程度上提高他们的抗打击能力。



枪使

适合中长距离作战的职业，不仅攻击力可观，同时也能装备坚固的防具，可谓攻守兼备。而灵活的身段更是让其在战场上能够发挥出极高的战斗力。









舞者

擅长使用法术，虽说单次伤害的威力并不高，但装备的扇子却能带来大范围的攻击判定。轻盈的身躯让舞者可以轻松回避敌人的攻击，在战斗中有着很重要的战略地位。





薙刀士

挥舞长距离的薙刀进行作战，无论身处前排还是后排，都能对敌人造成伤害。为他们装备上防御力高的盔甲后，将会是一个极具优势的职业。





破坏者

位于队伍前列，挥舞重型武器给予敌人一击必杀的打击。虽说有着全职业中最强的攻击力，但挥空的几率却也是最高的，因此是个实力与运气并存的职业。可以装备重型的防具，但对于法术的耐性不高。





拳法家

在队伍的前列以暴雨般的连击与敌人作战，将对方一口气打飞的飞踢也极具威力。虽然他们不能装备重型防具，但也因此有着很高的回避率。





大筒士



使用名为“大炮”的重型火器攻击敌人，不仅有单点攻击力高的单发炮筒，也有攻击范围很广的散弹炮筒，作战方式多样化。但缺点是只能装备轻型防具。

特殊职业

阴阳师



协助主角一族的女神——夜鸟子的专属职业，其特点是可以召唤各种各样的式神进行战斗，只能装备轻型防具，担有着很高的回避率。

式神召唤

其他 8 种职业都各自的奥义，而作为替代，阴阳师可以召唤强力的式神。不同的式神会带来不同的战斗方式和效果，除了对敌人造成伤害之外，也存在那种包裹着召唤者的身体，在几个回合内都能带来加成效果的式神。

式神 潮丸

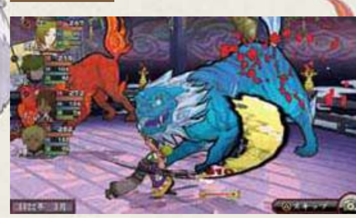
甲壳上浮现着骷髅的巨型招潮蟹，会将召唤者的手臂变为钳子攻击敌人，同时坚硬的外壳还可以阻挡敌人的攻击，在若干回合内持续提升召唤者的防御力。





式神 玉与虎

身上覆盖着火与水的红蓝双狮，召唤后一同登场，用自己的身躯贯穿敌人队伍，对前排与后排的敌人都造成很大的伤害。







狂战士

前作中并未登场的新职业，有着极高的战斗力，但却完全不受控制。随着游戏的进行，玩家可以得到名为“鬼头”的道具，将其装备在队伍中某一位男性角色的身上便可以让他化身为“狂战士”。但千万要注意，虽然这样的作法可以让族人短时间内攻击力飙升，但冠上“鬼头”名号的同时，这名角色的存在将会从家族谱系上被抹去。而在战斗中，





▲化身为狂战士后，名字、容貌都将被抹去。

除了体力会持续减少外，玩家亦无法操控狂战士的行动，无法使用法术等技能，也无法装备武器与防具，是个非常极端的存在。

为了得到压倒性的力量而放弃在家族中的身份，这是一个足以令人痛苦万分的抉择。但这样的作法却能让临近死期的族人爆发出强大的实力，为这一代的年轻族人们保驾护航，因此即便苦涩，在关键时刻依然要有学会放弃的觉悟才行。

法术与奥义

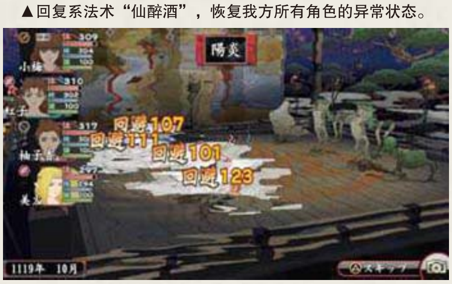


致胜的关键法术

法术习得：法术分为攻击、回复、辅助等多个种类，发动后会消耗一定的技能值，熟练运用法术的话可以让战斗变得更加轻松。法术可以通过战斗胜利后所取得的“法术卷轴”习得，并且在获得卷轴的下个月，只要族人的各项能力都满足技能条件，那么便会自动习得，非常方便。


▲攻击系法术“芭蕉岚”，以地方前列为中心，引发强力风暴。


▲回复系法术“仙醉酒”，恢复我方所有角色的异常状态。



▲辅助系法术“阳炎”，提升我方全员回避率。

法术合并：如果队伍中有两名及以上的角色拥有某个相同的法术，那么便可以进行法术合并，类似于合体攻击。以最先发动该法术的角色为起



点，其他角色依次选择“合并”，那么当回到起点角色的回合时，就会集多人之力一口气发动选中的法术，双人合并可以带来4倍伤害，3人合并为6倍伤害，四人合并则可以达到恐怖的8倍伤害，效果相当可观，因此若想要速战速决或是面对血厚的敌人时，这将会是一个不错的战术。而法术合并并不仅限于攻击系，回复系与辅助系的法术均能够使用。

究极的一击奥义

使用奥义：8种基本职业都有各自的王牌招式——奥义。与法术不同，奥义消耗的是健康度。由于健康度影响到角色的寿命及状态，因此如果随意使用奥义的话，将会让角色处于十分被动的局面，在战斗中死亡的几率也将大大提高。因此不到紧要关头千万别轻易出手。玩家也可以让队伍中的多名角色进行奥义合并，带来究极一击。

制作奥义：通过不断的战斗进行磨练，当角色的能力值满足相应条件后，就可以觉醒并创作出新的奥义，并在名称前冠上创作者的名字。







继承奥义：如果父母与孩子都是相同职业，那么通过训练，双亲所创作出的奥义便能够由后代继承。但如果在继承之前创作者便不幸身亡，那么她的奥义也将因此失传。不过无需过分担心，即便是消失的的奥义，也可以通过子孙的不断努力再次习得。

族人的远征

玩家的活动范围并不仅限于本国领土之内，通过“远征”可以造访他国，与各地同样背负诅咒的族人们展开多种多样的互动。纵然生命短暂，但我们却并不孤单！



◎ 结魂

繁衍后代的方式除了“交神之仪”外，还可以与别的国家中受诅咒的一族进行“结魂”仪式。与前者不同，通过“结魂”所传承的后代，不仅会继承两边族人的能力，也会遗传到父母双方的容貌特征。命运相近的两个家族，以这样的方式来延续血脉，相信会带来更加真实而强烈的代入感。



◎ 收养

如果希望为家族增添新的血脉，那么可以从别的国家中收养孩子。成为家族的一员后，养子也可以与神明进行“交神之仪”，留下自己的子孙后代。与“结魂”所不同的是，养子的血脉与本族的血脉并不会互相融合与影响。因此如果发现自己家族内有某项能力较弱的话，那么就可以通过收养他国中该能力较为出众的角色为养子，以此来弥补自身的不足。而就算族人被他国收为养子，该角色也不会从自己的家族中消失，这点大可放心。



◎ 雇佣

别国的族人还允许以“佣兵”的身份暂时编入玩家的讨伐队伍中，完成任务后便会自动返回。如果因为考虑不周导致家族在世代交替时缺乏战斗力，或是遇到以目前的实力无法应对的强敌时，便可以好好地活用这一系统。当然也可以专门雇佣一些自己家族中没有的职业进行研究与测试，如果形成了不错的搭配，那么就顺便将“佣兵”收为家族的养子吧。

前期购入特典

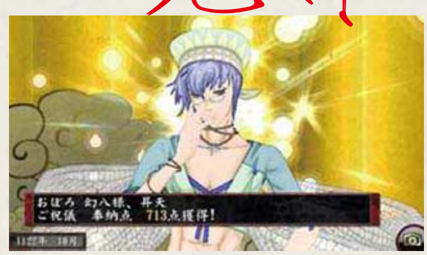
在346期的VITA命中，已经向大家介绍过了本作限定版的内容。如果你预定了游戏的初回版，那么还将获得两位稀有神明的下载码。购入下载版的玩家，官网则会在限制时间内免费提供下载。之后稀有神明将以收费的形式在PSN商店中上架。


东卡拉琳
CV：田村由加利


雾之摩周
CV：梶裕贵

敌对存在——鬼神

在游戏中，不仅有可以进行“交神之仪”的神明，但也有敌对的存在——鬼神。鬼神原本也是神明，但他们从天界降临人间后，最终却沦为鬼之身，在迷宫中阻挡玩家前进的道路。本作中所有的神明都会以3D建模的形式进行展现，玩家也可以直观地观察到不同神明的细微之处。


▲打败鬼神后，神明恢复了原本的模样。



只要打败鬼神，就能让神明得到解放，重归天界。此时便可以与他们进行“交神之仪”，与这些强力的神明结合，往往能够诞生出素质很高的后代。因此解放鬼神与族人血脉的强化有着相当紧密的联系。



6月5日《讨鬼传 极》发布了试玩版并且公布发售日确定在8月28日，该试玩版中收录了至今为止公布过的所有内容——包括新怪物、新御魂风格、新武器这些。不过这个试玩版不继承前作的存档，而且只能在自家和鬼府本部之间移动，得到的素材也不会保存，由此可推测这个试玩版的存档应该也不会继承到正式版。本期结合试玩版的内容，为大家整合本作近期发布的情报，期待正式版的到来。

文 宇宙人 美编 心の永恒

讨鬼传 极		Koei Tecmo	动作
多机种	讨鬼传 极		日版
	2014年8月28日	本地1人、局域网1~4人、在线1~4人	对应年龄:未定
	售价为PSP：4800日元、PSV版：5800日元		

新登场角色



相马/

CV：绿川光
武器：金碎棒

“百鬼队”的队长，八年前“大祸时”的时候跟大和并肩作战的英雄。这次为了讨伐北方的地带“鬼”，率领队伍来到了泡沫之里。他无论任何时候都能露出藐视对手的笑容，挥舞巨大的金碎棒打倒恶鬼。他的战斗风格深得部下的信赖。

历/

CV：津田美波
武器：薙刀

不知火之里派来的武之府，现在给“百鬼队”帮忙。擅长挥舞薙刀，率直认真的性格跟外表截然不同，遇到任何情况都能冷静应对。不过另一方面性格顽固，难以接纳别人。因而被周围所孤立。

火楼/

CV：照井春佳
武器：铳

丧失记忆的神秘女性，突然在泡沫之里出现并且跟其他武之府一起行动，使用巨大的铳却能挥洒自如，并且可以毫不当一回事地跟恶鬼展开激斗。不过欠缺一点常识，经常做出一些出人意料的言行让泡沫之里引起骚动。

© コーエーテクモゲームス All rights reserved.

www.dooland.com



进化的必杀技——鬼千切·极

鬼千切是武之府讨伐恶鬼最重要的必杀技，不仅伤害巨大而且可以一击切断鬼的部位，而鬼千切系统在本作进一步强化，鬼之府可以合同伴之力发动鬼千切·极，将鬼的多个部位一口气切断。

战斗界面中参战角色名单旁边会多出一条蓝色的共斗槽，积蓄方法是跟同伴同时攻击一个部位或者连续破坏部位、给同伴回复体力或解除异常状态、救活同伴。蓄满之后，其中一个玩家（如果其他人都是NPC那就是玩家自己）名字旁边就会出现一个“极”字，当同伴走到一起的时候会有一根蓝色的线连接起来，此时按下△+○键就能发动鬼千切极，连接的同伴越多，能破坏的部位也将越多。

不过就个人使用体验来看，这招可以发动的时候怪物身上已经没剩下多少可破坏部位了，对忌速火这种会部位再生的，或者多只大型鬼连续讨伐的任务中会有比较好的表现。

新武器剖析

金碎棒

新增的射击武器，装备铳之后能够看到鬼的弱点“灵脉”，命中灵脉的时候伤害会上升。此外，铳还能使用不同的子弹作战，试玩版中提供的子弹有“狙击弹”、“散弹”、“爆发弹”、“贯通弹”、“吸引弹”五个种类，不同的铳会固定自带其中的三种。性能顾名思义，其中“狙击弹”命中灵脉的伤害最高，而“吸引弹”是在命中的位置产生一个强大吸引力的空间，类似于空风格的魂振技“虚空の顎”。

另外，按□+×可以投掷灵力手雷，之后用铳把手雷射爆会产生特殊的效果，比如让鬼的灵脉变弱等等。按○键则是原地进行“灵弹射击”，不同子弹的灵弹射击有不同效果，比如狙击威力更高可以连发，贯通弹、散弹、吸引弹可以蓄力而且威力更高，爆发弹会引起大爆炸而且能同时命中多个部位。







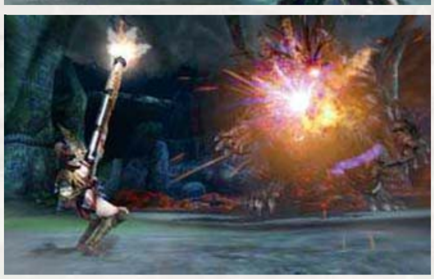
薙刀

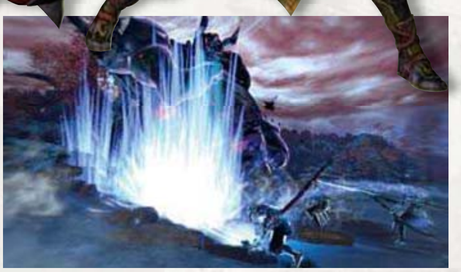
这个试玩版中笔者最喜欢的武器，攻击范围和攻击速度优秀，拥有华丽招式的武器。特性是连续攻击命中敌人并且不被对方打到能进入“连舞状态”，这个状态下攻击可以连续命中敌人多个部位。

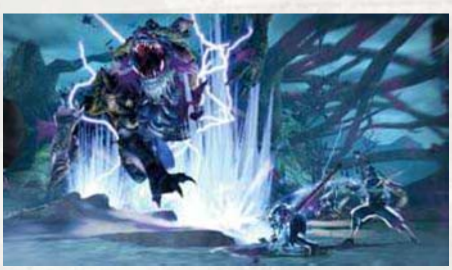
□攻击有5段并且可以无限循环，而△攻击则有点类似太刀的“翻身斩”，攻击同时带有前进的位移，熟练掌握之后进攻同时可用来回避攻击，长按可以跳到空中攻击。○攻击的特殊技能是“缭乱”，持续消耗气力的原地大范围高速斩击，连舞状态下攻击速度还会加快。□+×是防御技能“流转”，通过消耗气力抵御敌人的攻击，但是这个动作只会维持一瞬间，所以对冲刺之类的攻击没用。











铳

强调破坏力和攻击范围的武器，但是攻击速度非常慢。特性是如果用武器的最尖端打中敌人的话会出现“豪打”判定，不仅伤害更高，连续出现“豪打”还能在一定时间内进入“豪腕状态”，攻击速度和蓄力速度都会加快。

□攻击是速度比较慢的三连击，△则是可以蓄力的单发敲击，○攻击是“破溃”，招式有3段，每一段都可以继承上一段的蓄力效果并再蓄3段，换言之最后一下是9段蓄力的伤害，而且有豪打加成。不过因为蓄力时间很长导致使用有很大限制。



大批新御魂登场，追加两种全新风格





献

代表御魂：稗田阿礼

基本特性：擅长支援的御魂，自身获得武器槽的量会有一定比例分给同区域内的伙伴。

魂振技能

献身：一定时间里，范围内的同伴攻击力和防御力上升。

命ノ楔：一定时间内，我方收到的伤害评分给同区域内所有人。

舍身供仪：一定时间里，范围内的同伴受到的所有攻击无效，但是自身的体力会慢慢下降。

坏

代表御魂：前田利家

基本特性：擅长部位破坏的御魂，打倒鬼或者成功破坏部位之后，一定时间内攻击力提升。

魂振技能

铠割：一定时间内，对表层部位（未破坏的部位）的攻击力上升。

断袚：一定时间内，攻击命中的部位会附带鬼袚之力，此时该部位被破坏掉会瞬间净化。

布都御魂：一定时间内，武器槽增加量飞跃般上升。





新恶鬼登场

忌速火

拥有巨大的尾巴，外形像野兽一样的大型鬼。强韧的身体里蕴含着凶残的本能以及压倒性的力量。是北方地带出现的新型恶鬼中的其中一种，来历和生态全是一个谜。

试玩体验：本来以为跟风切一样是比较低级的大型鬼，但实际打过之后才发现跟狱炎魔是同一个水平。攻击范围广伤害高，而且很喜欢跳到高空滞留一段时间，让近战的武之府难以进攻。打掉一半HP之后还会让所有部位再生并进入噬魂形态。并且追加火焰横扫等范围超广的招式。



叫（オラビ）











挥舞颜色鲜艳的翅膀翱翔天际的大型鬼，叫声酷似女性的尖叫因而得名。因为具有出色的机动性，加上叫声的特点，它被推测为负责在“鬼”之间担任联络员的职务。

试玩体验：虽然从外形来开完全是前作火凶鸟的亚种，但是招式有很大变化，在空中主要使用炮弹散射攻击还有追尾很强的俯冲攻击。进入噬魂状态之后同样会变成站立的姿势，会使用一招高速旋转同时向四面八方发射炮弹的攻击，近处受到波及的玩家会非常危险。



育碧在去年的E3展上就公布了这款《飙酷车神》，不过由于该公司并不以竞速游戏见长，因此并未引起太大反响。一年后，当育碧再次携带这款游戏参加今年的展会时，众多令人眼前一亮的设定和游戏细节令玩家对其另眼相看。在2014这个竞速游戏大年，这款完全原创的《飙酷车神》究竟能否如其预期的那样达成250万套的销售目标呢?

飙酷车神		Ubisoft	竞速
多机种	The Crew		美版
	2014年11月11日	人数未定	对应年龄：全年龄
	售价为PS4/Xbox One：59.96美元		


■警车的加入使得游戏平添了几分《极品飞车》的味道。


■路车自然也是真实世界中必不可少的元素。


■夜间的街头竞速场景。


■从背景建筑判断似乎正位于纽约时代广场。

赛车版的《魔兽世界》

虽然是首次制作竞速游戏，但是作为沙箱式游戏的头号推动者，育碧营造开放世界的实力有目共睹。而对于这款《飙酷车神》，制作组的口号简单而有力："它将是成为赛车版本的《魔兽世界》! "

《飙酷车神》提供的开放世界并不仅仅是某座城市或是某个地区那么简单，事实上，制作组将整个美国都做了进去。没错，玩家将可以驾车在整个美国版图中随意驾驶，从东海岸到西海岸，数十座美国大城市以及无边的野外世界都将成为玩家一手掌控的世界。

也许这样的概念让你想起了《极品飞车 亡命天涯》的设定，但是和《飙酷车神》相比，那就如同一个玩笑。这一次，玩家将可以真正地驾车横贯美国本土，甚至还有比赛时间长达数个小时的超级竞赛。

而育碧之所以把它比喻成竞速版的《魔兽世界》绝不仅仅是因为其惊人的地图面积，更是因为玩家在游玩的过程中将可以获得各种零件来强化自己的爱车。制作组将数以万计的各式零部件和道具散落在整个美国，玩家可以通过探索或是赢得赛事来获得它们。而且这些零部件的质量有优有劣，这样一来玩家将首次感受到在竞速游戏中刷装备的体验，确实颇有RPG的味道。

当然，制作组也为游戏准备了一条主线剧情，但这看起来更像是一个加长版的教学模式，不感兴趣的话玩家大可不必理会，而是在这个号称史上最大的开放世界中自由寻找乐趣。

© 2013 Ubisoft Entertainment.

亮点窥探

作为育碧重点宣传的大作，《飙酷车神》在其展前发布会中公布了一段新的预告片。这段视频的内容非常简单，是游戏中实拍的在迈阿密和洛杉矶两座城市的街道上行驶的镜头。整段预告以快进的方式播放，从一个侧面展现出了游戏中世界的广阔。

在本作中，玩家是以团队为单位进行联机比赛的，并且每个团队最多支持 4 位玩家。比赛方式也不是按照预先设计好的路线前进，而是制定一个起点和一个终点，玩家可以依据自己认为最近或是最佳的路线驶向终点，越早到达的玩家将会为自己所在的团队获得越多的积分。

从实机试玩中可以看到游戏具有众多的自然地理环境，包括南方常见的河口，北方标志性的雪山等等，甚至于在野外行驶时，还可以通过木桥和浅水滩，给人一种仿佛在游玩拉力游戏的错觉。



■在充满南国风情的迈阿密街道上飞驰。



■椰树、夕阳和远处灯火辉煌的市区营造出了一个真实的迈阿密。

公测与发售日

育碧官方已经正式确认《飙酷车神》将在今年的 11 月 11 日发售，将会包括 Xbox One、PS4 以及 PC 版本。而为了让这款游戏面积惊人的大作不会在网络服务上出现问题，官方公布将会于 7 月 23 日进行公测，有兴趣的玩家可以到育碧的官方网站去注册报名。

内购系统与游戏版本

育碧官方已经证实，《飙酷车神》将会存在如《GT 赛车 6》以及《极限竞速》那样的内购系统，玩家可以花钱提前解锁自己中意的车辆和配件。但官方同时也表示，所有的车辆和配件都可以通过正常的游戏过程获得，内购只是为了帮助那些没有太多游戏时间的玩家尽量获得全部的游戏乐趣。

目前官方公布了限量版和肌肉版两个预约版本，其中限量版将可以让玩家在游戏早期就解锁包括 BMW Z4、迷你 Cooper S 和道奇 Ram SRT-10 在内的高级车辆，而肌肉版则只能在 GameStop 网站预约获得，除了限量版的所有内容外还会额外附赠一辆 2015 年款的福特野马。两个版本都将包含 10000 点的玩家奖励积分。



■浅水滩和植被茂盛的丛林只是本作中丰富的地理环境的一角。



■沙漠地形与越野车将游戏的风格焕然一新。



E3 试玩报告

[文：时雨]

这是本次 E3 中个人最惊喜的赛车竞速游戏。这是一款采用了开放世界的竞速游戏，因此玩家可以自由地在大地图中奔驰。游戏的画面非常棒，忠实地还原了洛城的魅力风光，而车辆定义系统令人印象深刻，在选择定义的内容时，整辆车的变换非常的酷，而且可定义的内容之多令人惊讶。大到引擎和车辆，小到车身边缘的一处小贴纸都能够自由进行定义。游戏中引入了等级的概念，这部分的内容在实际游戏中需要依靠等级进行解锁，但是在试玩版中，玩家都可以自由进行选择。同时为了平衡性考虑，每辆车的性能都是一样的，因此很遗憾地无法尝试车辆不同所带来的手感差异。游戏的手感倾向于爽快感的操作，因此很容易就能进行漂移和甩尾等动作，同时游戏中是有氮气系统的，找准时机使用可以让自己取得优势。游戏的地图非常大，地图上密密麻麻地都是任务触发的地点，不过鉴于育碧游戏任务的高度重复性，任务是否有多样性还是要等待游戏正式发售才能够见分晓。虽然本作是一款以自由驾驶为乐趣的竞速游戏，但本作依然有着主线任务的剧情加持，相信会让游戏变得更加耐玩。当玩家来到任务指定地点后，按下相应的按键就能够触发任务，玩家可以选择单人游玩或者是多人联机。选择多人联机之后，其余的主机无论是在什么情况下都能够提示有任务邀请，接受之后就能无缝地加入到赛事之中。整个过程非常的流畅，毫无拖沓之感。按照工作人员的解说，这次的演示完全就是正式游戏的样子，他们并未为了让游戏更加好看而作弊，也就是说，我见到的就是游戏最真实的样子了。在本次试玩我尝试了两个任务，分别是传统的竞速赛以及拦截目标车辆的比赛，具体玩法还算多样，完成度也是非常的高。而在任务中和任务结束时，这一切都是无缝发生的，玩家并不需要等待很长的时间，因此玩起来感觉很连贯。总的而言，本作的素质让人满意，手感上也有可圈可点的地方。现在只希望在正式版中任务的重复度不要太高，保持这样的水准的话本作有着相当不错的潜力！

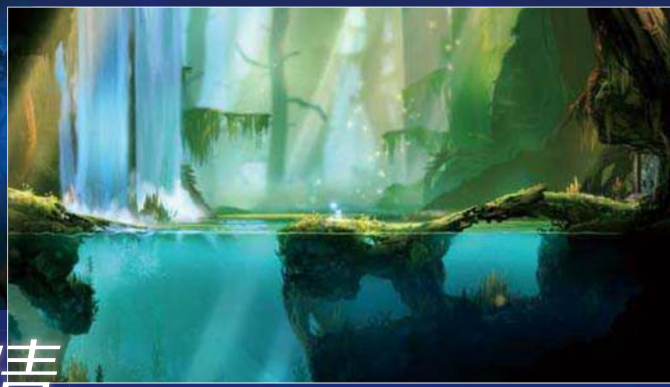
www.dooland.com



奥尼与黑暗森林	Microsoft Studios	动作
XOne Ori and the Blind Forest		美版
2014年内	人数未定	对应年龄：未定
售价未定		

今年E3上微软公布了大量的独立游戏，样式繁多种类丰富，直让人眼花缭乱。在这么一堆风格各异的独立游戏里，《奥尼与黑暗森林》的出现让钟爱日式游戏的玩家们不由得眼前一亮，优美的音乐和横版2D风格的画面让人不由得想起刚发售不久的《光之子》。在E3现场的试玩也让小编们赞不绝口，让人不由得开始期待起游戏的发售。

文 秋沙雨　美编 anubis



黑暗森林中的光之妖精

本作的主角是名为奥尼（Ori）的白色森林妖精，玩家在游戏中能够操作它在森林里自由冒险。奥尼虽然是一只小小的妖精，但是它的感情十分丰富，它为何展开冒险，又将在冒险中经历怎样的故事，这些都是本作的最大看点。







通往完成之路的征程

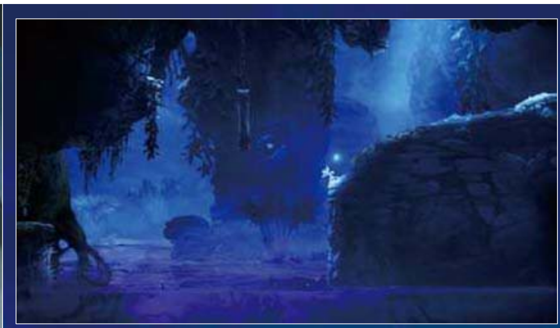
在本作的气氛烘托上，制作组Moon Studio受到了来自日本动画监督宫崎骏的制作理念影响，他们从中受到了两点启发：一个是“把作品的世界制作得像是自然而然就存在的真实世界一样”，一个是“魅力十足的角色”。在制作《奥尼与黑暗森林》时，他们也将这两个特点融入到了其中。

Moon Studio对于本作非常重视，目前他们面临着两个问题，一个就是希望将本作的读盘时间削减至零，本作的导演对游戏漫长的读盘经常感到火大，所以在制作本作时希望能尽量减少玩家的等待时间。而另一个就是最大限度地利用Xbox One的性能，让场景不出现重复的情况。Moon Studio为本作设计了非常细致的世界观，保证让玩家在10小时的游戏时间里不会看到重复的场景出现。











为了方便玩家们能够愉快地进行游戏，Moon Studio 为本作设计了一个名为“灵魂连接”的系统。玩家们在地图上积攒了足够的能量之后，就能在地图的任意位置设置一个“灵魂连接”据点。当玩家不小心 Game Over 了，通过“灵魂连接”可以从之前设置据点的位置可以重新开始游戏。除了复活机能之外，“灵魂连接”还兼备成长树的机能，玩家消耗一定的能量就能够从中习得各种各样的技能。

《奥尼与黑暗森林》的制作组 Moon Studio 是一个比较特殊的团队，他们这个团队的成员只有 8 人。Moon Studio 最为特殊的地方就在于他们没有所谓的工作室，所有的开发者都是分散在世界各地，美国、加拿大、德国甚至澳大利亚等，他们通过 Skype 等通讯手段来进行情报共享，最终制作出了这部美轮美奂的 2D 横版动作游戏。

《奥尼与黑暗森林》试玩实录



■试玩过程

《奥尼与黑暗森林》的试玩被放在了微软展台的开放区域，一般来说在这种区域里玩游戏是不需要排队的，除非那一款游戏特别受到关注，而《奥尼与黑暗森林》就是那么一款游戏。

和其他浅尝辄止的试玩比起来，《奥尼与黑暗森林》的试玩厚道得让人担心自己会不会一不小心就把整整一个小时都耗在上面了。事实上，稀饭我在充分地试玩了足足二十分钟后，不得不赶紧停手，好把时间留给其他游戏试玩。

游戏本身的故事是充满了幻想感的，我们扮演的是一只从光之树上坠落到地面上的光芒所化身成的小兽，被居住在森林中的老人收养，最后当老人因为年数已尽而去世时，小兽也不得不离开自己的家园，寻找属于自己的命运。

之后在试玩当中玩家会直接进入到游戏的开端。一开始，玩家能够操纵的只有小兽，而且它没有任何攻击手段，玩家只能够通过在平台之间跳跃来前进，并收集各种光球。绿色的光球能够恢复小兽的生命值，黄色的类似于经验值，但并不是作用于小兽本身，而是能够令游戏中的另外一个角色守护灵的能力得到增强。

守护灵是一个光球，玩家在游戏前期就可以碰到它，之后守护灵会和小兽一起行动，它的目的就是保护小兽前往光之树。守护灵本身是不会受到伤害的，而且只要玩家按下 X 键，就可以命令守护灵发动攻击，它发出的光线攻击会自动追踪附近的敌人，不过有一定的范围限制。

随着玩家获得的经验值增多，就可以升级守护灵的力量，让它能够一次发射更多的光线，又或是自动把场景中漂浮的小光球吸收到小兽身旁。游戏中另外有一种蓝色的光球，那是灵力球，在用灵力球把小兽的灵力蓄满之后，玩家长按 B 键就可以在原地制作一个存档点，每当小兽被杀死就可以在存档点中重生，而且这个存档点也是能够开启个人界面的触发点。

既然本作是平台动作游戏，在《银河战士》时代就流行的用能力解锁来拓展行动范围的要素自然是缺不了的，所以在解开了几个大门的封锁后，小兽获得了第一个新能力，那就是爬墙，它可以沿着墙壁爬动，再配合跳跃就可以来到非常高的地方，探索新的区域。不过因为时间有限，在体验到这里时，稀饭我不得不忍痛放下这个游戏，奔向其他新游戏的试玩了。

■个人体验

在进入到 Xbox One 时代后，微软对于独立游戏和走清新路线的平台游戏变得更加开放，不再是惟大作至上。这既是手游冲击带来的影响，也是面临索尼独立游戏阵营逐渐扩大而作出的对策。《奥尼与黑暗森林》能够在大作如云的微软发布会上挣到自己的一席之地，就是得益于这种政策变化。不过《奥尼与黑暗森林》可不是纯粹捡了个便宜，它的确有着极其美轮美奂的艺术风格和值得玩家沉迷其中的良好游戏性，漂亮的场景构造让人想起了《光之子》这种以 2D 画面而闻名的作品，优秀的游戏体验和流畅的手感又让人看到了《雷曼》的影子，它的确值得被当做一款大作般地对待，因为它就是一款实实在在的大作。

从试玩时的流程长度看来，这款作品的完成度已经非常高了，制作人 Thomas Mahler 在这款作品上花费了足足四年的心血，我们有理由相信这款作品会有着超越他曾经创造过的《超级肉肉哥》的优秀素质，并且将在近期内和玩家们见面。【文：稀饭】



进击最前线



《死亡岛2》凭借一段出彩的预告片在E3 2014中出尽了风头，但厂商并没有忘记本世代主机的玩家，革新之作《逃出死亡岛》正是对应本世代的全新作品。另外著名弹幕游戏"《雷电》系列"再次公布了Xbox One新作的计划，看来Xbox One也将继承X360的传统，将会有不少优秀的日式弹幕游戏登陆其中。（笑）

栏目主持：宇宙人、伽蓝　　最新最全的游戏推荐一网打尽

哥斯拉

コジラ -GODZILLA-

●简介

2014年是哥斯拉诞生60周年纪念，今年除了最近上映的同名电影《哥斯拉》外，借改编电影的东风，近日BNGI宣布将于今年冬季推出以哥斯拉作为主角的PS3动作游戏《哥斯拉 -GODZILLA-》。官方将本作定位为"超破坏与特设风格再现哥斯拉游戏"，玩家将操控海底巨兽哥斯拉重现特摄片般破坏的快感，如果你喜欢哥斯拉或是特摄片，那么可以关注一下本作。



【文：伽蓝】

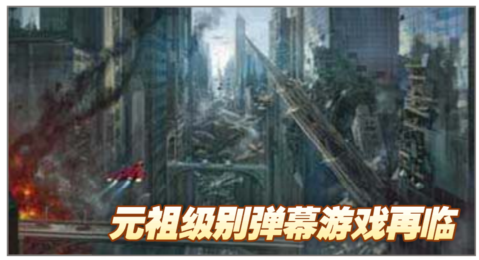
●机　种：PS3
●类　型：动作
●发行商：BNGI
●发售日：2014年冬

●亮点细数
特摄片风格再现
操控巨兽哥斯拉破坏的快感

雷电（暂定名）

雷電（仮）

●简介



资历稍老的玩家都一定听过"《雷电》系列"的大名，自今年5月14日推出了PS3下载游戏《雷电Ⅳ OverKill》后，借即将到来的"《雷电》系列"25周年庆，开发商MOSS在日本Xbox One发布会上公开了Xbox One独占新作《雷电（暂定名）》的消息，目前官方仅公布了游戏暂定名的标题以及一张概念画，关于游戏的详细内容仍有待揭晓。

【文：伽蓝】

●机　种：Xbox One
●类　型：射击
●发行商：MOSS
●发售日：2015年内

●亮点细数
《雷电》系列首登次世代平台

逃出死亡岛

Escape Dead Island

●简介

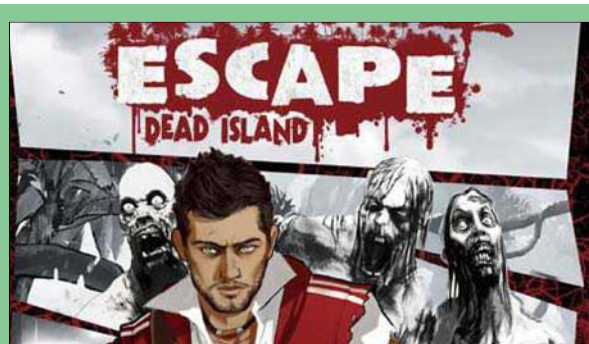
在E3 2014上，《死亡岛2》的次世代新作以一段极其诙谐的预告片公开了它的存在，但本世代主机的"《死亡岛》系列"粉丝不必感到失望，近日开发商Deep Silver宣布，在今年秋季将会推出本世代版的"《死亡岛》系列"新作《逃出死亡岛》。玩家在本作中将扮演名为Cliff Caylow的男子，作为纪录片摄制队的一员，他深入了Banoi群岛中探究丧尸肆虐的真相，但却不幸陷入了丧尸危机之中。

与原作不同的是，本作的视角不再是第一人称，而是变成了第三人称，同时画面风格也变成了卡通渲染，可以说整个游戏的体验会变得截然不同。《逃出死亡岛》的时间线设定于《死亡岛》初代之后，可以说本作是连接到《死亡岛2》的承上启下之作，作为《死亡岛》系列粉丝的你绝对没有错过本作的理由。

【文：伽蓝】

●机　种：PS3/X360
●类　型：动作冒险
●发行商：Deep Silver
●发售日：2014年秋

●亮点细数
屠杀丧尸的快感
《死亡岛》革新之作





我是航空管制官 机场英雄3D 关空 SKY STORY
ぼくは航空管制官 エアポ-ト ヒ-ロ-3D 关空 SKY STORY





以关西国际机场为舞台的新故事

●简介

日本的关西国际机场在今年迎来了20周年，而“《我是航空管制官》系列”的最新作自然也非常应景地来到了3DS玩家的面前。这个系列的第一作是PC游戏，诞生于1998年，游戏的玩法十分独特，玩家作为机场的管理中枢，需要按照规则判断机场的情况，及时指挥机场内的飞机和车辆，使得航空管制的工作流程顺利进行，因此在这部作品中，玩家可以获得前所未有的模拟及解谜类游戏体验。在新作中新加了充满了戏剧性的故事模式，玩家将扮演航空管制官，指导新人应对机场的各种突发状况。而在飞行路线中还加入了高度指示，对航空的模拟指挥更为真实。另外，玩家还可以进入游戏中的资料室，了解到关西国际机场的历史发展，相信会是机场迷不可错过的佳作。

【文：初心者】

●机　种：3DS
●类　型：模拟经营
●发行商：Sonic Powered
●发售日：2014年秋

●亮点细数

充满戏剧性的故事模式
细致真实的机场模拟玩法



超狂热的加强版摇滚！

幕末摇滚 超魂
幕末Rock 超魂

●简介

迸射着激情的《幕末摇滚 超魂》是今年2月发售的PSP游戏《幕末摇滚》的升级加强版。本作追加了由诹访部顺一配音的新角色，前作的一些旧角色也将演唱新歌，为粉丝们带来新的MV，而之前未能详细描绘的结局以及支线剧情“幕末异闻”也将在本作中娓娓道来。新角色的故事从黑船来航事件中吸取灵感，描绘了坂本龙马率领的“超魂团”与站在世界最高峰的美国摇滚大师之间的激烈对决。虽然游戏的卖点是帅哥美男的碰撞，但同时也包含升级到阶段4的节奏音游的部分（PSV版），想要体验“超超绝顶”的玩家千万不要错过！

【文：初心者】

●机　种：PSV/PSP
●类　型：音乐
●发行商：Marvelous
●发售日：2014年9月25日

●亮点细数

摇滚与时代剧的疯狂混搭
升级加强版的新要素



被选中的勇者展开保卫地球之战！

展开骑士 勇气之战
テンカイナイト ブレイブバトル

●简介

《展开骑士》是由玩具衍生出来的TV动画，作为原型的玩具在北美发售之后获得了超高的人气。这种玩具可以从外观类似乐高积木的方块中变换出完整的机器人X形态，而改编自原作的游戏《展开骑士 勇气之战》也很好地再现了这一变形场面。本作采用近似平台动作游戏的侧面视角，玩家控制动画角色所属的展开骑士，运用刀、枪、锁链等个性武器战斗，你可以在故事模式中体验到动画原作的剧情，在横扫敌人的同时收集机器人的部件，进行个性化的定制，也可以在对决模式中充分利用场景地形，展开一对一的激烈战斗。

【文：初心者】

●机　种：3DS
●类　型：动作
●发行商：BNGI
●发售日：2014年9月25日

●亮点细数

忠于原作的剧情故事
个性化的自定义改装系统

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 6月23日～6月29日

1 自由战争

PSV NEW



フリーダムウォーズ

本周 188,888 套　累计 188,888 套

●SCE　●动作　●2014年6月26日

2 看门狗

PS4 NEW



ウォッチドッグス

本周 63,595 套　累计 63,595 套

●Ubisoft　●动作冒险　●2014年6月26日

排名	机种	变动	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS3	NEW	假面骑士 穿越战争Ⅱ	仮面ライダー バトライド・ウォーⅡ	BNGI	动作	2014年6月26日	62,649 套	62,649 套
4	3DS	NEW	太鼓之达人 咚与咔的时空大冒险	太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险	BNGI	音乐	2014年6月26日	53,095 套	53,095 套
5	PSV	NEW	少女与战车 战车道的极致	ガールズ＆パンツァー 战车道、极めます！	BNGI	动作	2014年6月26日	31,526 套	31,526 套
6	PS3	NEW	看门狗	ウォッチドッグス	Ubisoft	动作冒险	2014年6月26日	31,028 套	31,028 套
7	3DS	↓	妖怪手表	妖怪ウォッチ	Level-5	角色扮演	2013年7月11日	29,590 套	1,147,202 套
8	Wii U	↓	马里奥赛车8	マリオカート8	Nintendo	竞速	2014年5月29日	23,520 套	492,837 套
9	3DS	↓	口袋妖怪 艺术学院	ポケモンアートアカデミー	Nintendo	益智	2014年6月19日	15,373 套	46,454 套
10	PS3	↓	世界足球 胜利11人 2014 蓝色武士的挑战	ワールドサッカー ウイニングイレブン 2014 苍き侍の挑战	Konami	体育	2014年5月22日	13,026 套	136,893 套

《自由战争》以PSV游戏首周销量排名第二（仅次于《噬神者2》）的成绩登上了这期日本榜的首位，接近19万的数字大幅超越榜内的其他新作，同时也推动PSV主机销量大幅上升，进入第二位。相对地PS4有《看门狗》的发售，但只是出现了小幅上涨。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
3DS LL	22,803	+6.3%	773,849
PSV	22,192	+85.9%	601,666
Wii U	10,653	-0.6%	286,819
PS4	8,059	+15.0%	620,619
PS3	7,480	+18.0%	295,152
3DS	5,081	+4.7%	290,990
PSV TV	2,727	+88.9%	44,831
PSP	1,445	-38.1%	91,554
X360	201	-6.1%	6,666

美国 USA TOP 10

统计期间 6月15日～6月21日

1 EA 终极格斗冠军赛

PS4 NEW



EA Sports UFC

本周 179,606 套　累计 179,606 套

●EA　●体育　●2014年6月17日

2 EA 终极格斗冠军赛

XOne NEW



EA Sports UFC

本周 116,767 套　累计 116,767 套

●EA　●体育　●2014年6月17日

排名	机种	变动	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	Wii U	↓	马里奥赛车8	Mario Kart 8	Nintendo	竞速	2014年5月30日	65,214 套	708,165 套
4	PS4	↓	看门狗	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	2014年5月27日	33,883 套	886,967 套
5	X360	↑	我的世界	Minecraft	Microsoft Studios	动作冒险	2013年6月4日	32,503 套	2,680,303 套
6	PS3	↓	我的世界	Minecraft	SCE	动作冒险	2014年5月16日	31,084 套	274,259 套
7	X360	↓	看门狗	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	2014年5月27日	30,693 套	368,477 套
8	3DS	→	朋友聚会 新生活	Tomodachi Life	Nintendo	模拟经营	2014年6月6日	19,543 套	68,695 套
9	XOne	↓	看门狗	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	2014年5月27日	19,404 套	560,940 套
10	PS3	↓	看门狗	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	2014年5月27日	19,149 套	264,194 套

每逢有跨平台新作的发售，美国榜几乎都要被刷一段时间。虽然已经发售了1个月，4个平台的《看门狗》依然榜上有名，而本作也成为了育碧史上销售速度最快的游戏。至于《马里奥赛车8》则是已经连续4周保持在前3名，开始呈现长卖趋势。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
XOne	43,426	+13.7%	2,971,299
PS4	37,958	-2.7%	3,523,774
3DS	30,882	-1.6%	12,534,978
Wii U	20,312	-20.6%	2,575,734
X360	17,875	+5.6%	43,420,421
PS3	8,375	-5.7%	26,180,575
PSV	3,583	-7.0%	1,806,937
Wii	2,691	-8.4%	41,541,461
PSP	542	-6.1%	19,806,860

上表中的PSP包括PSPgo的销量；日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注**劲爆**新游 把握**流行**趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 6月15日～6月21日

1 EA 终极格斗冠军赛

PS4 已发售1周



EA Sports UFC

本周 283,510 套 累计 283,510 套

●EA ●体育 ●2014年6月17日

2 EA 终极格斗冠军赛

XOne 已发售1周



EA Sports UFC

本周 158,511 套 累计 158,511 套

●EA ●体育 ●2014年6月17日

排名	机种	已发售	游戏名	英文名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	Wii U	已发售4周	马里奥赛车8	Mario Kart 8	Nintendo	竞速	2014年5月30日	143,370套	1,800,437套
4	PS4	已发售4周	看门狗	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	2014年5月27日	79,056套	2,075,787套
5	PS3	已发售6周	我的世界	Minecraft	SCE	动作冒险	2014年5月16日	67,405套	603,385套
6	PS3	已发售4周	看门狗	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	2014年5月27日	58,463套	842,013套
7	3DS	已发售62周	朋友聚会 新生活	Tomodachi Life	Nintendo	模拟经营	2013年4月18日	53,395套	1,848,748套
8	X360	已发售55周	我的世界	Minecraft	Microsoft Studios	动作冒险	2013年6月4日	52,915套	4,700,223套
9	X360	已发售4周	看门狗	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	2014年5月27日	49,876套	683,054套
10	3DS	已发售37周	口袋妖怪X · Y	Pokemon X/Y	Nintendo	角色扮演	2013年10月12日	41,926套	11,247,152套

这期全球榜在统计期间内没有重量级的日式游戏发售，因此跟美国榜的情况基本一致。其中《EA 终极格斗冠军赛》两个次世代版本合计 44 万套的成绩足以证明体育游戏的分量，而主机方面 XOne 则呈现了比较突出的增长幅度。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
3DS	99,442	-3.6%	43,401,655
PS4	96,450	-3.1%	8,183,948
XOne	71,311	+13.8%	4,698,427
Wii U	53,294	-22.3%	6,448,254
PS3	48,684	-2.8%	82,445,535
X360	37,372	+2.4%	82,397,228
PSV	28,606	-8.5%	8,426,590
PSP	10,346	-14.4%	80,655,979
Wii	6,320	-7.3%	100,689,514

首周销量对比

日本榜 第4位

太鼓之达人 咚与咔的时空大冒险

3DS ●2014年6月26日 ●黄金眼评分：25

53,095 套 ↓18%



3DS 平台上的《太鼓之达人》系列”最新作，以穿越时空为主题，继承了融合角色扮演要素的“冒险模式”，主人公小咚和他的同伴们将在各种各样的时代之间穿梭，展开一场有别于传统玩法的大冒险。玩家通过演奏太鼓，跟各式敌人战斗，甚至可以在胜利之后将敌人中的怪兽变成自己的同伴。新加入的同伴还能不断成长，一同对抗强大的 BOSS。

太鼓之达人 小龙与不可思议的宝珠

3DS ●2012年7月12日 ●黄金眼评分：24

64,666 套



本作包含 50 首以上的新旧人气歌曲，收录了大受好评的冒险模式，小咚将在幻想世界中和小龙结伴同行，在结合演奏的战斗中合力发动必杀技！游戏支持下载通信，只要购买 1 份本体，就能跟朋友同时演奏。而且还加入了有趣的新音符和印章手册，满载着各种新要素。

全球榜 第3位

马里奥赛车8

Wii U ●2014年5月29日 ●黄金眼评分：25

1,127,017 套 ↑4%



《马里奥赛车 8》最大的亮点便是无拘无束的新型赛道，不但跨越了海陆空，甚至还有垂直和水平翻转的大胆设计。此外游戏还加入了库巴家族等许多能力各异的新角色，新增的道具更是彻底挑战着玩家们的友情。本作的超强魅力有望持续助推 Wii U 的增长，目前全球范围内销量已超 200 万套。

马里奥赛车Wii

Wii ●2008年4月10日 ●黄金眼评分：27

1,084,638 套



在本作中首次加入了摩托车的赛车类型，结合专门的控制器外设，还能使出特殊的跳跃及加速动作。在道具方面则加入了 3 种新的物品，包括让整辆车巨大化的“巨大蘑菇”，玩家还能直接使用 Mii 形象加入赛车场，跟经典的角色们同场竞技。

www.doooland.com

传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

传说祭之后《TOZ》下一次的大型情报公开想来想去也只有9月的TGS了，如此说来《TOZ》将是最近几年宣传周期最长的《传说》了，同是周年作的《无尽传说》用了不足九个月，《无尽传说2》则只有短短五个月不到，《TOZ》自公开以来已经过了半年却连是否在年内发售都不一定，大有打破《无尽传说》宣传记录的架势。

Tales Of 游戏情报

热情传说

格林伍德大陆的风貌



达姆诺尼亚美术馆

位于学术之城梅林的美术馆，在这里有着大陆里极其稀有的收藏品，但是进入了“灾厄的时代”之后被卷入混乱之中，大多数的美术品都流失到世界各地。有不少人认为在这背后隐藏着巨大的犯罪事件，但是在国家陷入混乱的现在，别说是夺回美术品了，就连确认真相的方法都没有。失去了收藏品的美术馆变得如同废墟一般，也很少有人来这里参观，残留下来的收藏品们静静地注视着这片黑暗……



雷克比罗高地

从出佐所在的高山山脚开始一直蔓延开来的广阔平原，气候有些寒冷，从山坡上直落下来的瀑布和由针叶树所形成的自然景色是雷克比罗的美丽景观，从周围山脉上流下来的丰富水源汇聚成激流从雷克比罗高地湍急而过，注入王都雷迪雷克周边的湖泊之中。这里同时也是从出佐出发展开旅途的史雷与米库里欧来到“下界”时首次到访的地方。



威威亚水道遗迹

威威亚水道遗迹是位于王都雷迪雷克地下的广阔遗迹，遗迹内部采用的是与现代建筑不同的文化风格。由于内部具备着极其复杂的水流管理机能，身为遗迹的同时还被当做王都的下水道来使用。在深处有着来自不同时代的遗迹残留下来，据说内部还有着不可思议的机关和秘密通道等。在传说里，威威亚水道遗迹的成立于海兰德王家有着非常密切的关系，但是真相至今也仍然处于未知的状态。

Zestiria 小发现

●如果将登场角色们比喻成菜肴的话，史雷是主菜的肉，艾莉夏是酒（茅野爱衣自己认为是酱汁），米库里欧是主菜的鱼，莱拉是饭后的甜点。（出自Nico超会议3的声优访谈）

●艾莉夏在一开始不知道史雷真的能看到天族，从而把他当成对着空气说话的怪人。

●扎比达的武器“齐格飞”名字出自《尼伯龙根之歌》，在原作里齐格飞是因屠杀巨龙法布尼尔而成名的英雄，同时也因沐浴龙血而获得刀枪不入的不死身。

●本作有不少地名都是和亚瑟王传说有关的，威威亚水道遗迹名称的原出处是湖中女仙薇薇安，学术之城梅林名称源于大魔法师梅林之名，罗兰斯帝国首都潘德拉贡的名称则是亚瑟王的姓氏。

●《热情传说》日后将于南家塘（ナンジャタウン）展开合作企划。在传说祭上还公开了男女主角史雷与艾莉夏的手办化消息，其中负责史雷的是寿屋，负责艾莉夏的是阿尔塔。主题曲演唱者为Superflay。

●BNGI将与Ufotable合作制作TV特别篇动画《热情传说～导师的黎明～》，将于游戏发售前放送，用于游戏的宣传，详细放映时间尚未确定。

●本作的剧本确定为山本尚基与长谷川崇。山本尚基的详细介绍见下一页。长谷川崇为“《传说》系列”的策划人员，负责过《永恒传说》、《深渊传说》、《仙乐传说》与《宵星传说》，同时也是《宵星传说》第二部分主线的剧本（其中就包括尤利和弗连关于“正义”展开争论的那个名场面）。

制作人马场英雄的荷兰之旅

在6月13日～15日，于荷兰举办的“Anime2014”展会上BNGI召开了英文版《无尽传说2》和《心灵传说R》的宣传会，制作人马场英雄也到现场与玩家们进行了互动，回到了几个由国外的《传说》饭们提出来的问题。



Q：为什么《心灵传说R》只有日文语音版而不是像《无尽传说2》那样专门弄外语配音?

马场：海外版的语音收录十分费时，这也是为什么这两年正统作的英文版会比日版发售晚这么多的原因。考虑到这个原因，再加上有海外的玩家反映想玩日文原版语音的游戏，所以我们这次就打算以日文语音英文字幕的形式发售海外版。

Q：关于今后“《传说》系列”的平台战略。

马场：我们会优先选择在日本、在世界最多人玩的主机。当下暂时没有在WiiU上推出新作的计划。现在PS3上的《无尽传说2》（的英文版）也将发售，最新作的《热情传说》也选择了PS3平台，所谓的“最多人玩的主机”也就应该像是现在的PS3这样的主机吧。

© いのまたむつみ © 藤岛康介 ©BANDAI NAMCO Games Inc.

Tales Of 周边动向

2014年传说祭圆满结束

为期2天的传说祭今年也顺利落下了帷幕，第1天的初代组和第2天的新作组都让来场的传说粉们好评如潮。最让人开心的是今年总算是两场都收录DVD或蓝光，去年和前年都因为各种原因只收录了一场而让诸多没能去到现场的《传说》饭们捶胸顿足。在横滨Arena会场前BNGI还制作了一个巨大的龙模型，这是以在《热情传说》里登场的龙为蓝本制作出来的，从各种意义上来说都魄力十足。



软绵绵的露露即将发售

在今年传说祭第一场的谢幕环节里，《无尽传说2》主角的哥哥尤里乌斯的声优大川透出场时抱着一只巨大的露露娃娃向观众们打招呼，这给当时现场的观众们留下非常深刻的印象。由于收到观众们的一致好评，BNGI旗下的销售网站Lalabit店长版本最近在推特上宣布正式将这只露露娃娃商品化，售价为6400日元，目前发售日还尚未确定。



这是目前最大的一只露露娃娃，仅次于这只的就是Ebten限定版那只坐着的露露。现在"《传说》系列"吉祥物周边里体积最大记录保持者为拉皮德的娃娃。

你所不知道的《传说》





关于《传说》组的编剧山本尚基

秋沙雨在348期的小编寄语里曾介绍过山本尚基，对于很多玩过《无尽传说2》的玩家们来说《TOZ》PV3的最大惊喜就是在"シナリオ"(编剧)的名单里找到了山本尚基的名字，让《TOZ》的制作阵容做到了真正意义上的系列史上最强。

山本尚基是《无尽传说2》(以下简称《TOX2》)与《心灵传说》(以下简称《TOH》)的主笔编剧，同时也负责了《无尽传说》的世界观设定与支线、Skit的编剧。相比起《仙乐传说》与《深渊传说》的编剧实弥岛巧，山本尚基的名气并不算大，在主笔《TOH》之前他一直都是默默无名的员工，唯一出现在制作人名单时还是在为《对决传说》写过一条主线的时候。《TOH》登场时玩家们最关注的不是它的人设或编剧，而是其极具话题性的动画&CG双版本。但是在NDS平台的三部《传说》里，《TOH》的剧本毫无疑问是最为优秀的，后来由7thchord制作的重制版《TOHR》的剧本也达不到原版的素质。山本尚基对于节奏的捏拿和人物心理的揣摩很有一套，他甚至是把角色在剧情里的心理活动写成了日记的形式放入了剧情回顾文本之中，之后这也成了他的一项特色。

《TOH》的主线是非常典型的王道风格，少年与少女相遇展开了旅途，最后少年打败了魔王，向少女告白，全剧终。虽然简单易懂却又催人泪下，在雾之村的山崖上辛古与琥珀的首次交心，在云上之村贝莉露与琥珀的友情互动，在火山里卡尔塞多尼与拜洛克斯和贝莉多特的死别……心与心的碰撞为这看似平淡无奇的剧本增添了异样的风采。

如果说《TOH》是山本尚基的一次完美出道秀，那么《TOX2》则是真正让他将自己对剧本的驾驭功力展现在了玩家们面前。《TOX2》的制作周期只有一年多的时间——无论之前马场制作人怎样强调1和2是同时制作的，也掩盖不了它制作时间短的事实。制作周期短也就导致了其主线长度短，哪怕加入了角色间章也比同在PS3上的《宵星传说》与《圣恩传说F》短很多，而山本尚基却让这短短的十六章主线化腐朽为神奇，为整个"《TOX》系列"的故事画上了一个完美但算不上圆满的句号，也让这位《传说》正统作历史上台词量最少的主角路德加荣获系列角色人气榜第一的殊荣。

很多《传说》饭在玩了《TOX2》之后都认为它很"不像"《传说》，山本尚基在访谈里也承认了这点。一直以来《传说》的色调给人的印象是明亮而清新的，尽管从初代开始就有死全家的剧情，像《TOX2》这样从开始就一直沉重到结局的氛围在《传说》里算是个异类。虽然路德加在系统设定上是一个无个性的角色，但是山本尚基还是有为他的性格做设定，在剧情回顾的文本里就能窥见路德加一路上的心路历程，让玩家更能代入到路德加的角色之中。

目前《TOZ》的宣传还没有进入高潮期，玩家们对于剧情的走势也还处于猜测的阶段，不过我相信这次山本尚基能再次给玩家们交上一份完美的答卷。





TIPS　"《传说》系列"在制作期间收录语音时，术技的语音都是留在最后收录的。（消息出自今年传说祭上初代作主角声优草尾毅的发言）

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼



COS角色《自由战争》默认主角
出自《自由战争》
COSER 宇宙人

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

自由战争
フリーダムウォーズ

视频黄金眼



PSV

22

■SCE ■动作
■2014年6月26日 ■日版

[游戏简介] 本作是由 SCE 日本工作室、Shift 和 Dimps 三家工作室联合开发的共斗游戏，支持 4 人合作以及 8 人对战（目前需要等官方发布补丁才能网联）。游戏中玩家扮演的是一生下来就背负 100 万年刑期的咎人，为了给自己减刑直到重获自由而参与到不同监狱之间的残酷斗争中。



本作虽有很多别出心裁的构思，但整体表现却不尽人意。游戏战斗的手感和打击感比较粗糙，人物动作不够自然，在对抗大型敌人的时候远程武器也显得过于强势，强调共斗的游戏还要等补丁才能联网也很令人费解，不过战斗的特效做得比较华丽，而且任务类型比较多样，不容易让人感到沉闷。

整体来说对本作的观感可以用“不出所料”来形容，设定和艺术风格上都非常有特点，世界观虽然中二了点，但还是构筑出了非常有意思的故事背景，人物造型也非常前卫帅气，但是操作偏僵硬，战斗缺乏技巧，AI 队友智商捉急，好在他们火力等级可以提升，所以后期基本是人海战术战翻怪物。

精细的画面和各种炫酷的特效是本作的一大特色，不过战斗时的手感却异常生硬。其实它并非传统意义上的共斗狩猎游戏，除了相互协作之外，还强调玩家间的对抗，因此也引入了争夺战、据点战等游戏模式。**只可惜概念虽好，但各种元素掺杂在一起后显得有些不伦不类，仍需好好雕琢**。

狙击精英 Ⅲ
Sniper Elite Ⅲ



PS3/X360/PS4/XOne

22

■505 Games ■动作
■2014年7月1日 ■美版

[游戏简介] 在《狙击精英 Ⅲ》中，玩家不仅能体验到狙击手的战略性和射击快感，也能潜入敌军阵地完成任务。在狙击的瞬间镜头会进入慢动作，而中弹演出更是游戏一大特色。本作的多路线环境规模是前作的 3 倍以上，5 种充满挑战性的多人模式以及双人合作的玩法能让玩家们大呼过瘾。

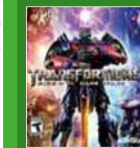


本作新加入了改变狙击地点的系统，**在触发敌人警戒后可以迅速寻找其他藏身处，结合潜行、干扰、环境掩护和陷阱等技巧，玩家能够选择不同的战术来达成目标**。血腥的中弹特写充满魄力，也更加细致。虽然敌方的 AI 稍显迟钝，但不代表可以强行突破，需要周全地安排行动，代入感较好。

故事本身的发生地点变化对本作带来的影响比较小，基本的玩法还是走冷路线的潜入型狙击，依靠环境音效来掩盖自己狙击枪声的设定非常有想法，而且对于狙击打点的要求相对较高，并不是随便打哪个地方都能一枪致命，让狙击变得更有挑战性。但是普通枪械的使用手感非常差劲是个扣分点。

游戏的画面十分不错，即使是本世代版本的表现也让人满意。在游戏中，玩家可以根据自己的需求选择潜行杀敌，或是手持机枪杀出一条血路，但游戏的核心玩法依然是使用狙击枪，不过由于游戏强调真实，因此狙击射击有点难以命中，但在时间变慢的专注系统的帮助下可以有效改善。

变形金刚 暗火燎原
Transformers: Rise of the Dark Spark



PS4/PS3/XOne/X360/Wii U

18

■Activision ■动作射击
■2014年6月24日 ■美版

[游戏简介] 本作的故事让电影版本的变形金刚世界和游戏中的塞伯坦版本世界有了交集，所以玩家们可以同时操纵电影版里出现的变形金刚和塞伯坦的版本，并同时体验两种不同的游戏风格。游戏还推出了合作生存战模式，玩家们可以操纵不同世界版本的变形金刚并肩作战。



因为换了开发组，所以本作的素质有点令人堪忧，而实际表现也的确是颇为简陋，本世代版本的画面素质非常一般，还好基本操作和系统还是维持着原本的样子，但是关卡设计和敌人安排就显得非常没想象力，一味地堆砌重复，玩久了很容易腻，也缺乏挑战性和耐玩度，素质最多只能算中庸。

游戏的战斗过于单调，**不仅模式单一而且重复度高，除了缺乏合理的剧情引导外，本应该作为核心系统的“变形”基本上沦为鸡肋般的存在**。即便有丰富的枪械供玩家选择，但却难以凸显出《变形金刚》这一作品的特色。另外不得不吐槽的是，过场动画的处理水平实在太低。

作为《变形金刚》系列”最新作，游戏整体风格延续了前作边跑边打的射击模式，武器的打击手感比较薄弱，远距离射击时经常会出现找不到敌人的情况。画面贴图质量一般，远景处理更是惨不忍睹，要说游戏的优点就是能够看到熟悉的变形金刚角色，配合刚上映的电影还是颇为振奋人心的。

假面骑士 穿越战争 II
假面ライダー バトライド・ウォーII



PS3/Wii U

18

■BNGI ■动作

■2014年6月26日 ■日版

[游戏简介]本作全收录了平成时代到目前为止的15部《假面骑士》以及各自的剧场版中登场过的几乎所有假面骑士，玩家不仅能使用假面骑士们的最终形态作战，还能体验原作各个剧场版中精彩绝伦的战斗。如果购买了限定版还可以替换原作的经典歌曲当BGM，让临场感更高。



本作是一款比较粉丝向的游戏，每一个可操作的假面骑士从各个形态到招式演出效果都有非常高的还原度，这些都能让粉丝为之感动。不过作为一款无双类游戏打击感平平，人多的时候会出现丢帧现象，摩托车的操作比前作更恶心。而且关卡的流程也非常单调重复，如果不是粉丝玩起来非常沉闷。

作为一款无双类的动作游戏，本作的操作手感有些不敢恭维，镜头的转换比较不方便，场景的设计比较粗糙，同屏人数略少也是一个问题。本作里登场的操作角色数量不少，各角色战斗特点的还原很到位。没法显示全场地图比较容易让人迷路，不过能够骑车来赶路是一个亮点。

读盘时间漫长，掉帧较为严重，地图大同小异，敌人高度重复，甚至也有不少的bug，对粉丝来说这款续作诚意不足。不过操作方面增加了取消技能的机制，便利性有所提高，而且也有新角色和动作演出的加入。**然而作为一款无双类型的游戏，动作的生硬和玩法的单调依旧是本作的硬伤。**

极速房车赛 赛车运动
Grid Autosport



PS3/X360

23

■Codemasters ■竞速

■2014年6月27日 ■美版

[游戏简介]作为"《极速房车赛》系列"的最新作，本作回归系列早期的真实向赛车风格，玩家可以驾驶大量现实中存在的赛车，在超过100条赛道中驰骋。为了向真实靠拢，游戏有着极其真实的车损机制。生涯模式的存在，让玩家可以组成自己的车队，提升实力与他人竞争。



游戏的画面素质令人惊讶，简洁的UI设计很容易让人沉浸其中。**游戏的手感在真实和爽快之间取得了较好的平衡，熟练驾驶的玩家可以轻易使出"甩尾"等特殊技巧，**但整体的操纵性并不如其他的拟真作品。车损系统会影响到驾驶的体验，令人印象深刻。可惜游戏对新手玩家并不友好。

游戏号称参照了专业车手的意见，不过就实际体验上来看，距离"真实驾驶感"还是有些差距的。不过丰富的赛道、车损、时间倒流等真实系竞速游戏中的各种元素倒是一个不少，游戏画面也是可圈可点。多元化的赛车类型是本作的亮点，玩家可以驾驶房车、F1赛车等等，车辆改装同样乐趣十足。

本作的时间回放系统还是很贴心的，在研究战术和进行练习的时候十分方便。车损系统的细节也做得很好，半挂在车上的部件在持续加速时还会因为力的作用而被甩到地上，性能也会受到影响。不过手感比较飘是一个问题，一开始玩的时候因把握不好刹车与转弯的时机而撞死在场外简直是家常便饭。

太鼓之达人 咚与咔的时空大冒险
太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险



3DS

热血推荐

25

■BNGI ■音乐

■2014年6月26日 ■日版

[游戏简介]3DS平台上"《太鼓之达人》系列"的第二作，除了演奏模式外，本作在剧情模式上做出革新。游戏中的冒险世界以3D建模的形式呈现，并引入了怪兽养成元素。玩家可在多个不同的历史时代中来回穿梭，通过演奏太鼓的方式进行战斗，并逐步收集、培养属于自己的怪兽队伍。



怪兽收集元素的引入令人耳目一新，并且我们可以在地图中自由地闲逛和冒险，虽然是音乐游戏，但把它当做是一款RPG来玩的话其实也不错。游戏难度的划分非常明确，可以满足不同水平玩家的需要。**曲目阵容方面同样令人满意，尤其是各种Vocaloid人气曲目和Namco原创新曲等，非常厚道。**

本作演奏模式所收录的音乐质量极高，许多人气曲目都能在当中找到，令人满意，而玩法也沿袭了系列特色，手感和音质依然有素质保证，喜爱系列作品的玩家不必担心。至于本作的RPG模式，以音乐作为武器相当新奇，怪物收集系统非常有趣，传统的RPG要素一个也不少，值得玩家尝试。

作为老牌的音乐游戏，游戏保持了一贯的高水准操作，配合数量众多的歌曲让人欲罢不能。和现在日本流行的大多音乐游戏不同，"《太鼓之达人》系列"使用的配乐依然少有原创。这种做法虽然缺乏挑战性，但却能让玩家找到自己熟悉的歌曲，我会说《イケナイ太阳》这首歌我打了上百遍吗。

敌军前线
Enemy Front



PS3/X360

15

■CI Games ■主视角射击

■2014年6月10日 ■美版

[游戏简介]敌军前线讲述了一位战地记者罗伯特·霍肯斯在第二次世界大战时期跟随着一队辗转于欧洲各地的反抗军作战的故事，期间还会经历许多真实的历史事件。游戏融合了许多主流射击游戏的元素，能够使用正面强攻和潜行两种打法，玩家还能够使用滑铲在掩体之间快速移动。



PS2时代的画面配上极其颤抖的射击手感和不伦不类的系统设定，就组成了这么一款游戏。就算在系统中加入一些如滑铲和潜行之类的流行元素也拯救不了这款作品，飘忽不定的任务指引更是令人连玩下去都觉得颇为困难，而且敌人的枪法精准度和AI表现也令人狂汗不已。

感觉画面比《COD战火世界》还要差，界面也让人一下子想起了《荣誉勋章》，这完全是落后业界6年的节奏。不光是画面差，流程设计也缺乏亮点，打上一会儿就让人心生厌倦了。设计者倒是很认真地制作了网战，但在几大主流FPS横行的今天，注定不会得到玩家的认可。

落后的图像和单调的音效令印象分大打折扣，而掉帧明显加上移动速度偏低，都让手感变得相当拖沓。游戏试图让玩家选择潜行或清扫敌人等不同的路线，但在单人模式中AI过于低下，未能实现其设计目的，甚至会有面对敌人杀敌，也不会被发现的情况。作为亮点的音乐也有重复度高的问题。

www.comic...com

海贼王 无尽世界 红
航海王 无限世界 赤红



PS3/PSV/Wii U

22

■BNGI ■动作
■2014年7月3日 ■中文版

[游戏简介]《海贼王》在国内有着极高的人气，相关的改编游戏同样数量众多，不过质量却参差不齐。在两作《海贼无双》游戏得到了较高评价之后，早在去年便发售的本作也顺理成章地移植到了家用机平台。游戏的整体素质良好，强烈推荐给各位热爱《海贼王》的玩家们。



虽然是3DS平台上的移植作品，但本作无论从画面还是打击手感上都焕然一新。过场动画制作精良，比起之前《海贼无双》系列"简单的对话叙述方式更具代入感。战斗技能也颇为华丽，各种熟悉的招式令人热血沸腾。游戏的剧情是架空于漫画重新虚构的，打乱时间线的剧情安排同样非常精彩。

作为3DS版的强化移植作品，与一些敷衍了事的粉丝向作品不同的是，本作的进化能让人看不到原作的影子，除了追加艾斯、女帝、藤虎等可操作角色外，还追加了数个新的战斗模式，可谓诚意十足。值得一提的是在7月3日本作已经发售中文版，因此担心因语言障碍无法尽情体验的玩家可以考虑入手了。

作为一款3DS平台的复刻作品，本作的画面素质足以令人满意。游戏素质基本和3DS持平，一些原本为了照顾3DS那贫弱操作感而做的设定依然保留。游戏的战斗系统颇具新意，爽快感十足，但较高的重复度容易让人心生厌倦。在探索阶段视角是一个弊病，幸而这部分所占比重不高。

声优大师
CV～キャスティングボイス～

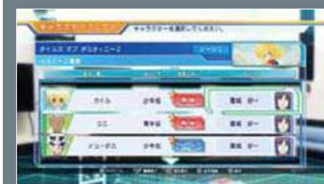


PS3

18

■BNGI ■模拟养成
■2014年6月19日 ■日版

[游戏简介]《声优大师》是一款以声优体验为卖点的模拟养成游戏，其最大特点就是让玩家们了解声优这一项事业的幕后艰辛以及让人对声优们的演技有一个更充分的认识。本作共收录了45位声优以及100部以上的剧本，日后还将有追加配信的声优与剧本在等着玩家们。



这款游戏对于声优粉来说还是很有吸引力的，在欣赏剧本时可以充分体会到"声优简直是怪物"的感觉。游戏的流程不长，但收录模式太短是一个短板，到后期基本就是在刷等级与好感。在收录过程中没法很迅速地把声优与演绎角色的脸对上号，不过在收录《传说》剧本时倒是会事半功倍。

原本以为是《偶像大师》声优版，但实际一玩大失所望。游戏完全没有育成要素，这使得游戏的重复游戏性大幅降低。**虽然起用了豪华声优阵容，但实际上游戏不是全程语音，语音主要集中于不同剧本混搭不同声优**。玩家选择不同的表达方式，也不会让声优表现发生变化，这点最让声控大倒胃口。

作为针对特定群体的游戏，对日语和声优的了解程度是一道不低的门槛。剧情模式基本就是3个阶段反复循环，比较单调，自由搭配声优的演出模式相对厚道，但需要在剧情中解锁角色。同一角色的各种演出比较雷同，台本本身卖点不足，广告之类的台本设定过于平淡。

剑之街的异邦人 白之王宫
剣の街の异邦人 白の王宫



X360

21

■Experience ■角色扮演
■2014年6月5日 ■日版

[游戏简介]本作是一款跨平台的迷宫探险RPG作品，PSV版将在今年内发售。玩家将扮演误入异世界的主人公，与当地的各个势力进行合作或博弈，一起冒险并讨伐血统种。游戏以回归原点为目标，采用第一人称的探索方式，多样化的系统颇具研究性，值得RPG爱好者体验。



一流的画风立绘，二流的系统设计和三流的核心理念，构成了这款略显奇特的游戏。精美的画风以及人物立绘令人沉浸其中，系统古典但略显复杂，对玩家的语言要求门槛较高。而最大的硬伤在于糟糕的迷宫探索体验，时常令人晕头转向，如此复古的第一人称探索方式被当做卖点着实令人不解。

刚玩到本作的时候着实被精美的原画设定所震惊，气势磅礴的配乐中带有厚重的历史气息。但经过一段时间的游玩后就会发现本作的亮点在开头部分就可以数完，剩下的只有中规中矩的系统以及设计诡异的怪物形象。迷宫设计比较简陋，粗糙的建模即使在第一人称视角下也很难让人产生代入感。

虽然本作是非常传统的第一人称RPG，但画工和界面都十分精美，音乐也相当出彩。可选择的职业类型非常传统，技能树颇为复杂，组队的时候可研究的地方很多。游戏的难度比较高，前期就需要协调好整个队伍的分工。不过战斗时的演出效果很简陋，游戏整体上也没有给玩家耳目一新的感觉。

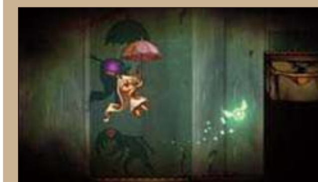
下载游戏

萤火虫日记
htoL#NiQ -ホタルノニッキ-

PSV

■2014年6月19日
■3086日元
■日本一 ■动作

推荐度 8.0 /10



玩家要利用PSV的触摸屏和背触板控制两只萤火虫指引小萝莉从危机四伏的废墟中逃离出去，游戏的难度非常高，而且机关陷阱设计非常精妙，除了要掌握方法之外，往往还要玩家抓住稍纵即逝的一瞬间才能过关或解开隐藏要素，适合喜欢挑战的玩家。不过因为操作不够灵活，偶尔会引发一些意外。

视频黄金眼

下载游戏

勇敢的心 世界大战
Valiant Hearts: The Great War

PS3/X360/PS4/XOne

■2014年6月25日
■14.99美元
■Ubisoft ■益智解谜

推荐度 9.0 /10



本作是由育碧蒙彼利埃担纲制作的动作解谜类下载游戏，本作的素质相当高，不仅画面让人感到舒服，而且谜题设置十分巧妙，游戏讲述的关于"爱"的故事也牵动着玩家的心。本作不少的场景都取材自真实的一战战场，各种史实以及收集品有让玩家回到了一战战场的错觉。



攻略透解 GUIDE THROUGH

文 哪尼 & 稀饭
美编 心の永恒

作为今年SCE主打的第一方共斗游戏，从《自由战争》发售前铺天盖地的宣传就可以看出索尼对于这款游戏的重视程度。本作在设定上的确是令人耳目一新，但从本期的黄金眼中便不难看出，几位入手了游戏的玩家给出的评价都不算太高。当然，由于本作并不是传统意义上的狩猎游戏，也有可能是大家的思维没能跟上本作与众不同的概念，游戏究竟适不适合自己，还是要亲自体验过后才能了解，不过千万不要把它当做是《怪物猎人》的替代品，因为压根就是两个类型的作品。

由于加入了各种各样的设定，因此本作涉及到的细节很多。本期的攻略先为大家奉上系统解析以及主线流程部分的内容，更深入的研究将会在下期杂志中放出。

自由战争	SCE	动作
PSV フリーダムウォーズ		日版
2014年6月26日	本地1人、局域网1~4人、在线1~4人	对应年龄：12岁以上
售价为4800日元		

基本操作

据点“帕诺普堤冈内”中	
按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角调整
方向键	项目选择
○键	确认
□键	打开地图（房间以外）
△键	显示历史通知列表
×键	取消、奔跑（移动中长按）
L键	视角归中、拉进镜头（长按）
R键	奔跑（移动中长按）
START键	打开咎人管理菜单
SELECT键	更新纪律街区快讯（房间内）

战斗状态	
按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角调整、更换锁定目标（锁定中）
方向键	上下为切换武器、左右为切换道具
○键	使用道具，进行收集搬运等行动（根据提示）
□键	轻攻击（近战武器），射击（远程武器）
△键	重攻击（近战武器），弹药装填（远程武器）
×键	翻滚回避、奔跑（移动中长按）
L键	视角归中，锁定（长按、近战武器），开启瞄准镜（长按、远程武器）
R键	发射荆棘，冲刺（发生荆棘后），射击(开启瞄准镜后）
START键	打开暂停菜单
SELECT键	打开指令面板

注：战斗状态的操作描述为游戏中默认的“荆棘形态”，玩家可以在游戏中选择其他按键组合。

© 2013 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

成为“咎人”

自定义角色

游戏开始时，玩家可以自定义自己的形象，可供选择的范围包括姓名、性别、基本形态、身高、身体各个部位的大小调整（包括胸部）、脸型、眉毛、瞳孔、发型、颜色及声音多个方面，非常的详细和丰富。不少玩家想必会在这一环节耗费很长的时间，不过其实除了姓名之外，其他所有的外观选项都可以在游戏中自由调整，且没有任何条件限制，因此完全可以在游戏开始后再慢慢修改。具体的操作是对着房间内的大屏幕选择“贡献案内申请”→“身体形成申请”。

另外有一个比较有趣的小细节，游戏中的导航语音可以读出玩家自定义的姓名，如果你设定的是日语假名，或是通过假名拼出的汉字的话，读音会相当准确。



选择“所属PT”

角色做成后，玩家便要选择自己“所属PT”的区域，在日文版的游戏中可以选择的都是日本的城市，包括“北海道”、“京都”、“兵库”等等。区域的选择关系到日后国家对战、排名等等，玩家可以选择一个自己比较心仪的地区。游戏开始后在房间内对大屏幕选择“贡献案内申请”→“所属パノプティコン转属”也可以进行变更。不过此时则要到PSN商店中花钱购买相应的功能才行，因此在第一次选择时可以谨慎一些。



自定义附属终端“アクセサリ”

游戏开场的教学任务过后，玩家回到牢房中便可以自定义附属终端“**アクセサリ**”的形象，除了姓名外，其他的可设定的范围与自定义角色形象时相同。

附属终端“アクセサリ”

监视者身份

在据点中，**アクセサリ**作为玩家的监视者，一旦玩家做出什么超越自身权利范围的动作，就会被它毫不留情地增加刑期。当然它也会对玩家做出一定程度上的引导，在房间中与其对话后可以使用各项系统功能。

菜单名	作用
外出申请许可	选择后才开可以从房间中出去
ボランティア协力申请	进行本地联机游戏，所有玩家只要选择进入相同的房间即可看到对方
アクセサリ改造申请	设定附属终端的命令菜单、应答声音及名字等
考试参加条件 确认申请	查看开启权限提升任务的所有条件
教育プログラム确认申请	查看游戏的帮助指南
映像记录 阅览申请	观看动画
特别交付品 受领	获得的特殊物品，及DLC下载物品等都在这里领取
データセーブ申请	存档

协助者身份

在任务中，**アクセサリ**则作为玩家的协助者，一旦玩家被打倒后就会进行积极的救助，我们还可以通过命令菜单改变它们的行动方式。但需要注意的是，附属终端与玩家是相互依存的，因为虽然伙伴也会进行救助的动作，但远不如自己的附属终端那样积极，因此一旦附属终端倒地后我们也要尽快救助，除了对自身的行动有保障之外，如果附属终端长时间处于倒地状态的话很有可能会被敌方的大型掠夺者抢走。如果没能在规定的时间内将它从“鸟笼”中解救出来的话，无论当前任务成功或是失败，它都会暂时离开玩家的身边，代替它的则是一个临时派遣的附属终端。让自己的附属终端回归的方式有两种：1.参加附属终端夺还任务并取得胜利；2.多进行几场普通任务后附属终端便会自动回归（进任务后立刻退出同样有效）。

帕诺普提冈行动守则

减刑&恩赦点数

游戏开始后，玩家会因为“记忆丧失”而被处以100万年的刑期，并被关押在名为“帕诺普提冈”的牢狱内。减刑便是咎人们日常生活中的唯一目标。而恩赦点数对于咎人来说同样重要，不仅可以用于解放权力，同时也可以当做金钱使用。在游戏中，减少刑期和获得恩舍点数的途径相同，分别为：

1.完成志愿任务“**ボランティア**”，在任务列表的报酬区域，就可以看到完成当前任务可以减少多少刑期，一般首次完成某个任务时减刑年份会比较高。而在任务结束时交纳战斗中获得的素材就可以将其转换为恩赦点数。

2.交纳物品，在房间中面对大屏幕选择“贡献案内申请”，并选择“刑期控除纳品”，通过交纳武器、道具、素材等等，都可以为自己减刑并获得相应的恩赦点数。

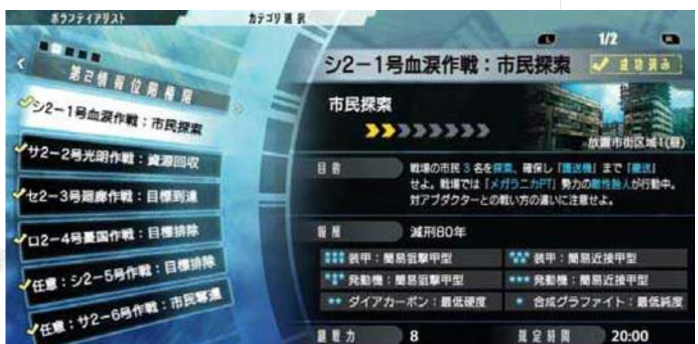
刑期追加

通过不断的努力可以让自己减刑，但游戏同时也设置了诸多限制来增加玩家的刑期。除了一些是剧情需要外，在游戏初期，玩家只要行走超过5步、跑步5秒以上、或是与异性距离太近等等，都会被处以5~20年不等的刑期。刚上手的玩家可能会因为诸多限制而缩手缩脚，其实完全不必担心，这些增加的刑期比起完成任务减少的刑期来说基本不值一提，不必太过在意。之后只要用恩赦点数解锁相应的权力后，被加刑的机会就会越来越少了。



接受贡献任务

在牢狱中的任意位置按START键呼出“咎人管理菜单”，并选择第一项“**ボランティアリスト**”就可以接受贡献任务。贡献任务分为基本任务和特殊任务。基本贡献任务包含了关键任务、自由任务与权限提升任务，玩家们可以自由挑战。而特殊任务则为天罚任务、附属终端夺还任务等，必须先在“贡献案内申请”菜单中的“特殊**ボランティア**参加申请”中选取后，才可以进行挑战。其中天罚任务为随机追加，一旦接纳并进行挑战后，如果任务失败则无法再次挑战，只能等待下一次的追加。



权力解放申请

由于游戏开始时玩家被剥夺了所有的权力，所以不仅很容易会被加刑，各种功能也都受到限制，因此我们要通过“权力解放申请”来一步步地让自己的生活正常化。在房间中面对大屏幕选择“贡献案内申请”，并选择“权力解放申请”就可以用恩赦点数来逐步解放权力了。权力解放申请一共分为四大种类：

TIPS | 关键任务开始前最好先回房间存档，以免任务失败后还要重新触发剧情。

日常行动に关する权力

与日常行动相关的权力			
权力名称	对应内容	所需恩赦点数	出现条件
安全保证局发行ボランティア参加权	允许参加贡献任务	10pt	游戏初期
平时における5步以上の自立步行权	允许连续行走5步以上	100pt	サ1-4号相克作战：市民夺还完成后
平时における独房外行动权	允许离开自己的房间	100pt	サ1-4号相克作战：市民夺还完成后
平时における横卧权利	允许躺下睡觉	100pt	サ1-4号相克作战：市民夺还完成后
平时における咎人との接触权	允许和其他咎人进行接触	200pt	获得第2情报位阶权限后
平时における异性への接近权	允许和异性进行接触	200pt	获得第2情报位阶权限后
平时における市民との接触权	允许和普通市民进行接触	300pt	获得第2情报位阶权限后
平时におけるPT内の疾走权 5秒以上 10秒未满	允许在据点中进行 10 秒以内的奔跑	300pt	获得第 2 情报位阶权限后
平时におけるPT内の疾走权　10秒以上	允许在据点中不受限制进行奔跑	500pt	获得第3情报位阶权限后
特定状况における默秘权	允许在对话中保持10秒以上沉默	400pt	获得第3情报位阶权限后
平时における运动の休止权	允许在某个地方静止不动超过3分钟	700pt	获得第4情报位阶权限后
平时における限定的アクセサリ监视外行动权	允许离开附属终端超过20米以上	4,500pt	获得第2情报位阶权限后

コーディネート权利

更改角色装扮的权力，比如服饰、耳机、装饰品、配色、涂鸦等等。在对应的权力处按△键即可进行预览，因此这里就不一一列举了。

システム利用权利

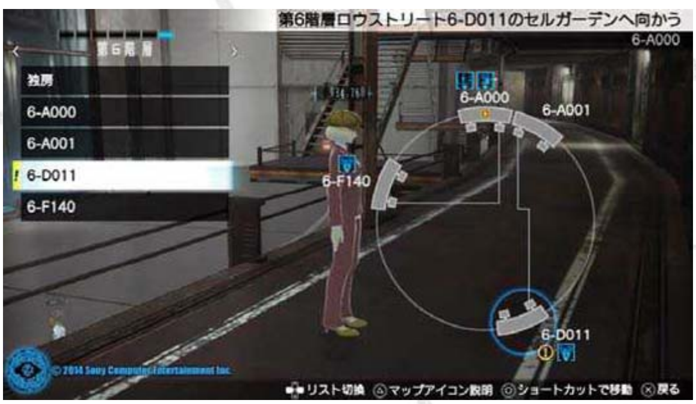
系统相关权力，包括资源生产等级上限、辅助终端アクセサリ的命令及命名权、快速移动及增加在废弃区域的滞留时间等。

武装补助权利

装备相关的权力，包括提升荆棘等级、扩充道具槽、获得高稀有度物品权限、以及提升同伴等级的权力。

剧情推进

在据点中（自己的房间除外）按□键可以呼出详细的地图菜单，十字键左右可以在不同的阶层来回切换。其中有感叹号标示的就是剧情触发地点，玩家只要根据提示到达相应的地点，或者与制定的 NPC 对话就可以轻松地推进剧情了。



快速移动

游戏刚开始时，玩家虽然可以呼出据点的地图菜单中，但并不能选择目的地快速移动，必须等到完成了关键任务“サ 2-2 号光明作战：资源回收クリア”后，申请解锁“システム利用权利”中，“その他”选项下的“ショートカット机能の利用许可”后，才可以获得快速移动的功能。

资源回收

在帕诺普堤冈各个阶层中散落着一些蓝色光球的资源，我们可以进行回收。另外进入每一个阶层中的“废弃区画”后，还可以在 1 分钟的时间显示内收集当前区域中的素材。当剧情进行到第三阶层后，申请解锁“システム利用权利”中，“その他”选项下的“セルガーデン滞在时间 2 分”后，可以将停留时间延长到 2 分钟。

购买&交换

在モザイク街广场的ザッカー中可以花费恩赦点数购买武器和战斗中使用的道具，在ガソリン中则可以购买资源素材。取得第 6 阶层权限后，在 6-F140 区域中的イーサン中，也可以购买到一些比较特别的素材。除此之外，每个阶层都分布着许多可以交换道具的 NPC，

资源生产运用管理



获得第 2 情报位阶权限后，在牢狱中的任意位置按 START 键呼出“咎人管理菜单”→“资源生产运用管理”，在这里玩家可以建设生产资源的工厂，工厂分为四个种类：武器工厂、医疗补给工厂、辅助武装工厂、和加成模块工厂。每个工厂会占据一格位置，位置则会随着阶层的提升以及相关的权力申请而增加。

无论是什么类型的工厂，每次都只允许进行一项操作，想要同时进行的话只能多建设几间。并且进行每一种操作时都要等待一定的时间才能完成，选择“主任市民 协力依赖”可以让一名市民参与生产过程，缩短等待时间。选择市民的稀有度越高，则缩短的时间也就越多。而随着生产操作的增加，工厂的等级也会随之提升，并允许玩家进行更高等级的生产操作。当工厂等级达到上限后，则需要申请提升工厂等级的上限，才能进行进一步的提升。

武器工厂

武器生产

消耗相应的素材生产出武器，是除了购买以外入手新武器最直接的途径。武器的基本攻击力会根据其种类在一个基本的数值区间浮动，稀有度、属性、附加技能则是系统随机赋予。

武器强化

用素材对武器进行强化，通过提升武器等级从而获得更好的基础性能，但是对稀有度及附加技能不会有任何影响。武器达到 5 级上限后，继续选择强化便会进入该种武器的派生分支，除了基础性能、属性等会发生变化以外，武器的等级也会被强制降为 1 级，需要再次通过强化进行提升。

武器改良

武器改良其实就是将不同的武器进行合成，由三个部分组成：

TIPS 目前游戏已经更新到1.03，如果版本号不相同的话则无法进行联机。



另一半则是新规技能；如果总和为奇数，则新规技能少1。还有一种特殊情况，是改良后武器稀有度达到8时，可以拥有最多的12种技能，其中5个技能来自于【新规】。

2. 基底武器选择：尽量选用等级高的武器，因为等级武器本身的各项基本属性。至于所带的技能数量和稀有度在改良前期不必过分追求，少量的正面效果和不高的稀有度反而能得到更加精准的【保持】，稀有度可以等到改良得差不多后，与同一系列高稀有度的武器合成改良，系统默认会保留最高的稀有度。

基底武器＋素材武器＋特殊武器（基底武器和素材武器的顺序不能交换），主要用于改良武器的附加技能。每把武器最多可以附加12种技能，技能分为正面效果（蓝色）和负面效果（红色）两类，如果该技能不对应当前武器的话则不会发挥任何效果，显示为灰色。另外技能还分为小、大、特大几个不同的等级，效果逐步递增。

武器改良的最终目的就是让基底武器拥有最多的可触发的正面技能，想要达到这样的目的必须对三个组成部分都进行仔细的考量，以下是笔者的几点建议：

1. 改良规则：改良后武器的技能来源分为保持、继承、添加和新规四种，其中保持、继承和添加分别对应基底武器、素材武器、特殊武器，新规则是在改良过程中随机赋予的新技能。改良后武器所拥有的技能总数，为基底武器和素材武器稀有度的总和。如果总和为偶数，其中大约一半的技能来自于保持、继承和添加，

3. 素材武器选择：不需要考虑等级，武器所附带的技能是最重要的，尽量选用对基底武器有用且效果为特大的技能（在7-1任务中可以刷到不少），并不一定要是同一系列的武器。通过改良后就可以将想要的技能【继承】到基底武器上。

4. 素材选择：素材在改良的过场中会为武器【添加】技能、或是对属性造成影响，还有某些素材的作用是可以让武器在改良时只继承或保留正面效果的技能，提高改良效率。这类素材有一些在游戏早期就可以入手，比如“セレニウム”在任务2-4中就可以再地图中拾取。

保留正面效果素材一览

アイテム	效果
自然硫黄	继承1种正面效果
セレニウム	继承3种正面效果
ナノ结晶磁性体	继承5种正面效果
导电性高分子素子：褐色	保持1种正面效果
导电性高分子素子：黑色	保持3种正面效果
C6ベンゾトリイン	保持5种正面效果

【添加】技能素材一览

附加技能	对应素材
威力アップ	ウィルオナイト
属性ダメージ倍率アップ	金属炭素材
炎属性アップ	耐热表面硬化装甲
冰属性アップ	耐冷表面硬化装甲
雷属性アップ	耐电表面硬化装甲
全属性攻击力アップ	Will'O磁性流体、Will'O导电性流体
ダメージ吸收率アップ	イオン电导炭素薄膜
クリティカル发生率アップ	ダイアカーボン
クリティカルダメージ倍率アップ	多层CNT装甲端材
怯みダメージアップ	ガラスカーボン
ヘッドショット倍率アップ	废ケーブル
集弹性能アップ	废コンポジット
连射速度アップ	超电导废コイル
装弹数アップ	天然グラファイト
マガジン量アップ	合成グラファイト
ロックオン速度アップ	废电气粘性流体
分队支援火器发射速度アップ	CNT废回路
有效射程距离アップ	コーヘナイト、闪亚铅矿、窒化ガリウム
移动速度アップ	CNT补强材

注：同一大类素材的稀有度影响【添加】技能的效果高低。

影响属性值素材一览

属性效果	对应素材
火属性上升	赤铜矿、辰砂
火属性下降	Will'Oエンジン：泛用丙～丁型、金属ガラス材：赤色
冰属性上升	Will'Oエンジン：S型Ⅰ～Ⅱ、シリカ、シリコン
冰属性下降	Will'Oエンジン：输送丙～丁型、金属ガラス材：青色、盐化ナトリウム
雷属性上升	Will'O纤维：T型低～中浓度、ボーキサイト、陨铁
雷属性下降	Will'Oエンジン：炮击丙～丁型、金属ガラス材：黑色、铁屑

医疗补给工厂

取得第二阶层权限后即可建设医疗补给工厂，用于生产回复药、弹药箱等。玩家可以随意投入任何资源，包括武器、道具、各种素材，按□键指定数量，只要让“投入资源量”达到100%后即可开始生产。生产出的道具种类及倾向可以参考界面右下角的“生产予定品目一览”，根据玩家投入资源稀有度的不同，生产道具的倾向也会发生变化，一般来说可以用三个稀有度较高的资源搭配其他稀有度较低的资源来进行生产。



辅助武装工厂

取得第二阶层权限后即可建设辅助武装工厂，用于生产手雷、闪光弹、地雷等在战场上使用的辅助武装道具，生产过程与医疗补给工厂类似。

加成模块工厂

取得第四阶层权限后才可以建设加成模块工厂，消耗指定的素材就可以生产加成模块。一般来说一种加成模块生产一个就够了，因为不能重复携带。这里给出所有加成模块所对应的效果，玩家可以根据自身需要进行生产，另外由于生产加成模块不像上面两个工厂那样可以投入任意素材，因此还可以参照后文的常用资源获取途径。

加成模块	COST值	效果
ヘルス	2	提高生命值上限
リカバリー	5	生命值自动回复速度上升
アタック	2	对敌人伤害提升
エレメント	2	对敌人的属性伤害提升
ディフェンス	2	受到敌人攻击时伤害略微减轻
アンチネット	2	蜘蛛丝陷阱无效
ハウリングキャンセル	1	咆哮攻击无效
イバラリカバリー	2	荆棘计量槽自动回复速度上升
イバラセービング	1	荆棘计量槽消耗减低
サバイブ	3	濒死状态时等待救援时间延长
ヘイトブースト	1	比较容易引起的掠夺者注意
ヘイトダウン	2	比较不容易引起的掠夺者注意
スコープ×1.5	1	带瞄准镜（スコープ）武器准心缩放率为原来的1.5倍
スコープ×3.0	1	带瞄准镜（スコープ）武器准心放大倍率为原来的3倍
アタック：トガビト	3	对敌方咎人造成的伤害大幅提升
アタック：アクセサリ	3	对敌方辅助终端造成的伤害大幅提升
アタック：アブダクター	3	对人工掠夺者造成的伤害大幅提升
ディフェンス：トガビト	3	受到咎人攻击时伤害减轻

TIPS｜任务难度越高，可以入手的武器等级也就越高。

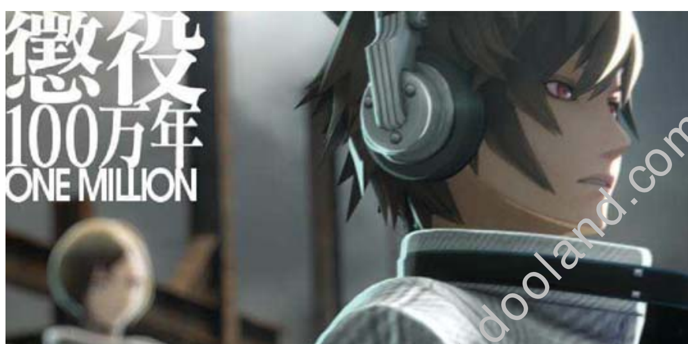


加成模块	COST值	效果
ディフェンス：アクセサリ	3	受到辅助终端攻击时伤害减轻
ディフェンス：アブダクター	3	受到人工掠夺者攻击时伤害减轻
ドッジ	3	回避动作的性能提升
アクセラレイト	2	移动速度提升
アクセラレイト：リスタート	2	开始任务后15秒内，移动速度大幅提升
アクセラレイト：キャリー	2	搬运市民时移动速度提升
ジャンプ：マウント	1	在荆棘攀附状态下跳跃的高度提升
アクセラレイト：コネクト	1	使用荆棘状态下移动速度大幅提升
アタック＋	5	对敌人的伤害大幅提升
アタック：フルヘルス	3	生命值100%的状态下，对敌人的伤害大幅提升
アタック：マウント	3	在荆棘攀附状态下，对敌人的伤害大幅提升
アタック：コネクト	3	荆棘锁定敌人时,对敌人的伤害大幅提升
アタック：コウシン	3	对コウシン（老虎型掠夺者）的伤害大幅提升
アタック：パラドクサ	3	对パラドクサ（蜘蛛型掠夺者）的伤害大幅提升
エレメント＋	5	对敌人的属性伤害大幅提升
エレメント：フルヘルス	3	生命值100%的状态下，对敌人的属性伤害大幅提升
エレメント：マウント	3	在荆棘攀附状态下，对敌人的属性伤害大幅提升
ディフェンス+	5	受到敌人攻击时伤害减轻
ディフェンス：フルヘルス	3	生命值100%的状态下，受到敌人攻击时伤害大幅减轻
ディフェンス：マウント	2	在荆棘攀附状态下，受到敌人攻击时伤害大幅减轻
ディフェンス：クロースコンバット	3	受到近战武器攻击时伤害大幅减轻
ディフェンス：ガンバトル	3	受到远程武器攻击时伤害大幅减轻
ディフェンス：コウシン	3	受到コウシン（老虎型掠夺者）攻击时伤害大幅减轻
ディフェンス：パラドクサ	3	受到パラドクサ（蜘蛛型掠夺者）攻击时伤害大幅减轻
イバラブースト	1	提升荆棘长度
イバラリカバリー＋	5	荆棘计量槽自动回复速度大幅提升
イバラセービング＋	2	荆棘计量槽消耗量大幅降低
ボランティアブースト	1	完成任务时减刑年份提升
ヘイトブースト：フルヘルス	1	生命值100%的状态下，容易引起掠夺者的注意
ヘイトダウン：フルヘルス	2	生命值100%的状态下，不容易引起掠夺者的注意
ヘルス＋	5	生命值上限大幅提升
ノンリカバリー	1	生命值不会自动回复
アタック：ロウヘルス	3	生命值在低于25%的状态下，对敌人的伤害大幅提升
アタック：ペルタトウルム	3	对ペルタトウルム的伤害大幅提升
エレメント：ロウヘルス	3	生命值在低于25%的状态下，对敌人的属性伤害大幅提升
ディフェンス：ロウヘルス	3	生命值在低于25%的状态下，受到敌人攻击时伤害大幅减轻
ディフェンス：ペルタトウルム	3	受到ペルタトウルムか攻击时受到的伤害大幅减轻
アンチポイズン	2	不会进入中毒状态
アンチエイルメント：ロウヘルス	2	生命值在低于25%的状态下，不会进入任何异常状态

加成模块	COST值	效果
アンチエイルメント：フルヘルス	3	生命值100%的状态下，不会进入任何异常状态
アクセラレイト：ロウヘルス	2	生命值在低于25%的状态下，移动速度大幅提升
イバラマスター	1	在攻击的时候也可以使用荆棘
イバラトランス	2	受到伤害时会回复荆棘计量槽
ヘイトブースト：ロウヘルス	1	生命值在低于25%的状态下，很容易引起掠夺者的注意
ヘイトダウン：ロウヘルス	2	生命值在低于25%的状态下，很不容易引起掠夺者的注意
アタック：ディオーネ	3	对ディオーネ（龙型掠夺者）的伤害大幅提升
ディフェンス：ディオーネ	3	受到ディオーネ攻击时伤害大幅减轻
イバラブースト＋	2	大幅提升荆棘长度
B.T.C.E.ブースト	2	捕缚性荆棘二级蓄力效果提升
S.T.C.E.ブースト	2	防壁性荆棘二级蓄力效果提升
H.T.C.E.ブースト	2	治疗性荆棘二级蓄力效果提升
ボランティアブースト＋	2	完成任务时减刑年份大幅提升
ラストチャンス	2	生命值100%的状态下，敌人的必死攻击无效
ヘイトダウン：リカバリー	1	从濒死状态复活后的一段时间内，容易引起掠夺者的注意
クーポンチケット	1	在モザイク街的商店中购买东西，可以打折

常用资源获取途径

资源名称	对应任务
AMMOパック	1–1、1–2
CNT补强材：低硬度	4–1
CNT补强材：中硬度	5–5
CNT补强材：高硬度	7–5
CNT废回路：最低集积度	2–3、2–5
CNT废回路：低集积度	第5情报位阶权限
CNT废回路：中集积度	3–1、3–7
EXマニホールド：T型Ⅰ	2–4
Will'O槽:简易狙击甲型	第2情报位阶权限
Will'Oアクチュエータ	2–4
Will'Oエキゾースト	2–6
Will'Oエンジン：炮击甲型	3–6
Will'Oエンジン：炮击丙型	5–5、5–8、第7情报位阶权限、7–2
Will'Oエンジン：S型Ⅰ	7–8
Will'Oキャパシタ	3–4、6–2
Will'Oサイリスタ	3–4
Will'O磁性流体：低纯度	2–6、第5情报位阶权限
Will'O磁性流体：高纯度	6–3
Will'O磁性流体：C型Ⅰ	7–5
Will'O磁性流体：S型Ⅱ	7–8
Will'O磁性流体：T型Ⅰ	2–4
Will'O磁性流体：T型Ⅱ	第6情报位阶权限、6–3
Will'O纤维：S型中浓度	第6情报位阶权限、6–3
Will'O纤维：泛用甲型	4–4
Will'O纤维：泛用乙型	5–6
Will'O纤维：输送甲型	3–7
Will'O纤维：输送丁型	7–2
Will'Oダイオード	3–3
Will'O导电ハブ	5–5
Will'O导电性流体：中纯度	3–7



TIPS｜在游戏前期未解锁相关权力的情况下，想从任务中带出高稀有度武器的话会被加刑，但比起后面完成任务减少的刑期其实不值一提。

www.dooland.com

常用资源获取途径

资源名称	对应任务
Will'Oトランジスタ	4–2
Will'Oフレーム：C型Ⅰ	7–5
Will'O树脂	3–5、6–2
Will'O电磁弁	1–4、5–3
Will'O导流パイプ	2–4、5–4、5–6、第6情报位阶权限
Will'O诱电炭素纤维	4–3
Will'O诱电弹性体	2–2、3–1
イオン电导ゲル端材	第2情报位阶权限、5–1、5–2、5–3
イオン电导セラミクス端材	2–4、4–4
イオン电导炭素薄膜：最低强度	2–2、2–6
イオン电导炭素薄膜：低强度	6–4
ウィルオナイト：最低纯度	7–5
ゲルマニウム	4–2
スティックG	1–2
ダイアカーボン：最低硬度	1–2、2–1
ダイアカーボン：最低纯度	1–1、5–4
ダイアカーボン：低硬度	3–2、3–3、3–6、第7情报位阶权限
ダイアカーボン：中硬度	第7情报位阶权限
ナノ导电磁性材	第5情报位阶权限、6–3
ナノ复合磁性材	4–4
ファーストエイド	1–1、1–2
フラグG	1–1
フラーレン材：クロム内包	3–3
フラーレン材：チタン内包	3–5
フラーレン材：リチウム内包	6–1
ベアリング：炮击乙型	3–2
マニュピレータ：泛用甲型	2–6、3–6
マニュピレータ：泛用丙型	7–2
リン化インジウム	7–4
ブースタ:S型低性能	4–1
压缩タービン：C型Ⅰ	7–5
脚部强化纤维：RR甲型	7–4
强化外骨格：S型低硬度	4–1
强化外骨格：泛用甲型	1–3、第2情报位阶权限
强化外骨格：炮击甲型	2–2、2–5、3–6
强化外骨格：炮击丁型	7–2
强化外骨格：输送甲型	1–4
强化纤维：贰脚甲型	1–3
强化纤维：贰脚乙型	第4情报位阶权限、第5情报位阶权限、4–3、
强化纤维：贰脚丙型	7–1
强化纤维：贰脚丙型型	7–3
强化纤维：四脚乙型	5–8
胸部装甲：输送甲型	2–6、3–7
胸部装甲：输送乙型	第4情报位阶权限、第5情报位阶权限
胸部装甲：输送丙型	5–5、7–2
金属合板：炮击甲型	2–2
金属合板：输送甲型	1–4
金属合板：输送乙型	第4情报位阶权限
金属炭素材：低纯度	3–3、4–2、5–6
金属炭素材：中纯度	5–4、5–8
合成グラファイト：最低纯度	1–1、1–2、2–1、6–4
合成グラファイト：低纯度	4–2、5–8、第6情报位阶权限
合成グラファイト：中纯度	7–4
修复モジュール：T型Ⅱ	5–7
人工筋纤维：RR甲型	7–4
人工筋纤维：共通甲型	1–1、1–2、2–2、2–5、2–6、3–6
人工ダンパー：贰脚乙型	第4情报位阶权限
人工中枢ユニット：共通乙型	第4情报位阶权限
人工发电机：RR甲型	7–4
人工发电机：输送乙型	第7情报位阶权限、7–1
人工发电机：泛用甲型	3–1
装甲：简易机动甲型	2–3
装甲：简易机动乙型	3–4、4–1
装甲：简易近接甲型	1–3、第2情报位阶权限、2–1、2–3
装甲：简易近接乙型	4–1
装甲：简易装甲甲型	2–3
装甲：简易装甲乙型	3–4、4–3
装甲：简易装甲丙型	6–1
装甲：简易狙击甲型	1–4、第2情报位阶权限、2–1
装甲：简易狙击乙型	3–1
装甲：简易输送丙型	6–2、6–4
装甲：炮击乙型	7–1



常用资源获取途径

资源名称	对应任务
耐热コーティング：泛用甲型	4–4
耐热コーティング：泛用乙型	5–6
耐冷コーティング：泛用甲型	4–4
耐冷コーティング：泛用乙型	5–6
多层CNT装甲端材：低密度	3–5
多层CNT装甲端材：中密度	5–7
多层CNT装甲端材：高密度	7–1
中央集积回路：S型中性能	第6情报位阶权限、6–3
超电导废コイル：低精度	3–5
超电导废コイル：中精度	6–1
超电导废コイル：高精度	7–1
铁屑	1–4
天然グラファイト：低纯度	5–1、5–2、5–3
导电性高分子素子：白色	3–6
头部强化纤维：泛用甲型	第2情报位阶权限
胴部装甲：四脚甲型	3–1
胴部装甲：四脚乙型	5–8
特殊CNT：C型低浓度	7–5
废カーボン构造体	第2情报位阶权限、3–5、5–1、5–2、5–3
废ギアボックス	2–5、5–3
废基板	3–2、4–2
废ケーブル：最低精度	2–5
废コンポジット：最低强度	2–3、3–5
废タービン翼	4–1
废电气粘性流体：最低纯度	2–3
废电气粘性流体：中纯度	3–3
废电气粘性流体：高纯度	5–7
废フライホイール	5–4
废フライホール	1–3
废フラーレンオイル	4–3
废药莢	1–3、5–1、5–2
发动机：简易机动乙型	3–4
发动机：简易机动丙型	6–4
发动机：简易机动丁型	7–3
发动机：简易近接甲型	1–3、2–1
发动机：简易近接乙型	3–2
发动机：简易近接丙型	6–1
发动机：简易近接丁型	7–3
发动机：简易装甲乙型	3–4、3–7、4–3
发动机：简易装甲丙型	5–7、6–1
发动机：简易装甲丁型	7–3
发动机：简易狙击甲型	1–4、2–1
发动机：简易狙击乙型	3–1
发动机：简易狙击丙型	6–2
发动机：简易狙击丁型	7–3
发动机：简易输送甲型	2–5
发动机：简易输送乙型	3–2、3–7
发动机：简易输送丙型	5–7、6–2、6–4
发动机：简易输送丁型	7–3
反电性ボード结合体	2–2
砒化ガリウム	3–3
复合センサ：泛用乙型	第7情报位阶权限、7–1
翼状外骨格：T型低硬度	2–4
腕部强化纤维：RR甲型	7–4
腕部强化纤维：泛用乙型	3–2、第4情报位阶权限、4–3、5–1、5–2
腕部强化纤维：泛用丙型	5–4、5–5、7–2

TIPS 联机时可以进入别的玩家的高等级任务，但并不能让人帮忙完成自己的主线任务。

武器相关

近战武器

近战武器分为小剑、大剑、长枪三个大类，每个大类内又进行了细分。相同大类的武器操作基本相似，但是不同系列的武器在动作和性能会有所区别。



基本操作

名称	效果
轻攻击连段	连续点击□键即可形成轻攻击连段，起手快，小剑常用连段，最高连段数在不同的系列中会有差异，但最少都有5下。
重攻击连段	连续点击△键即可形成重攻击连段，起手较慢，连段数少
混合连段	交替使用轻攻击与重攻击可以形成混合连段，通常以轻攻击为起手，适合对付大型掠夺者。
奔跑衍生技（轻攻击）	在奔跑状态下连按两下□键，可以快速地使出横纵两下攻击，起手快，一旦瞄准敌人后可以快速出手。
奔跑衍生技（重攻击）	在奔跑状态下按△键，角色会快速朝正前方左右闪避，无攻击动作，可以用于摆脱敌人的包围。
空中衍生技（轻攻击）	利用荆棘使角色滞空后按□键，角色会朝前方横劈两下后，以旋转姿态下劈，打点高。
空中衍生技（重攻击）	利用荆棘使角色滞空后按△键，角色会直接以旋转姿态下劈。
蓄力攻击	长按△键进行蓄力，最高能达二级，形成小范围内的连续打击。

游戏中最基本的武器，其特点在于招速快、硬直小，拥有很高的机动性。小剑的适用范围较广，在对付普通的人形NPC敌人时可以快速击破，而在对付大型敌人时，独有的熔断效果可以在不使用额外道具的情况下，攀附在敌人身上对特定的部位进行溶断。



基本操作

名称	效果
轻攻击连段	连续点击□键即可形成轻攻击连段，大剑的轻攻击连段速度慢，动作为纵斩与横劈来回交替，虽然没有硬直但由于破绽太大，不算非常实用。
重攻击连段	连续点击△键即可形成重攻击连段，虽然起手速度慢且最高连段只有3下，但能够带来相当可观的伤害。
混合连段	交替轻攻击与重攻击可以形成混合连段，大剑的混合连段目的在于提升重攻击的连续性，以“轻攻击→重攻击x2→轻攻击”这样的交替形式就可以在连段与伤害间取得一个平衡。
奔跑衍生技（轻攻击）	在奔跑状态下按□键，角色腾空后向正前方重劈，瞄准敌人后给予沉重一击。
奔跑衍生技（重攻击）	在奔跑状态下按△键，角色向正前方使出挑空斩后向后跳跃，如果再接上△键则会向前突刺，不做突刺动作的话可以作为应急回避使用
空中衍生技（轻攻击）	利用荆棘使角色滞空后按□键，角色朝正前方下劈。
空中衍生技（重攻击）	利用荆棘使角色滞空后按△键，会形成360度的回旋斩。
蓄力攻击（轻攻击）	长按□键进行蓄力，最高能达到二级，效果为向前方垂直下劈。
蓄力攻击（重攻击）	长按△键进行蓄力，最高能达到二级，效果一般为多下旋转打击的范围技（残影系列除外），可以带来很高的伤害。

大剑的特色是出众的攻击力，蓄力重攻击能够一次性爆发出极高的伤害，在对付大型掠夺者时有着非常明显的优势。但需要注意，大剑的手感在所有近战武器中是最生硬的，起手慢硬直大注定了它在面对大量人型敌人包围时很难得到发挥，在据点争夺任务、市民搬运任务中请谨慎使用。



基本操作

名称	效果
轻攻击连段	连续点击□键即可形成轻攻击连段，朝正前方形成三下突刺，伤害范围小，适合一对一作战。
重攻击连段	连续点击△键即可形成重攻击连段，动作相当多变，融合了突刺、横劈、冲击波等动作，且连段无硬直，定点输出亦能带来不错的伤害。
混合连段	交替轻攻击与重攻击可以形成混合连段，长枪的混合连段没有太大的特色，主要是可以用轻攻击为起手来改善重攻击起手慢的缺陷。
奔跑衍生技（轻攻击）	在奔跑状态下按□键，角色便会快速旋转前进，以高速转动的枪尖贯穿敌人。由于位移较长，因此在较远的距离瞄准好后便可以出手，伤害也同样可观。
奔跑衍生技（重攻击）	在奔跑状态下按△键，角色以撑杆跳的动作跃起，之后根据不通的长枪系列，向正前方或者向下突刺。
空中衍生技（轻攻击）	利用荆棘使角色滞空后连按□键，先在空中朝正前方突刺两下后向下突刺。
空中衍生技（重攻击）	利用荆棘使角色滞空后按△键，斜向下发动突刺。
蓄力攻击（轻攻击）	长按□键进行蓄力，最高能达到二级。攻击动作是将长枪朝正前方投掷而出，准备时间长而持续时间短，并不是非常划算。
蓄力攻击（重攻击）	长按△键进行蓄力，最高能达到二级。二级蓄力的攻击动作是向正前发动华丽的组合连击，尤其是空中的连续垂直旋转可以带来高位的持续打击，之后还可以衔接上空中衍生技。

长枪的性能比较平衡，其优势在于拥有不错的伤害和针对性较强的定点打击。面对人型敌人时，在远处瞄准后就可以用奔跑衍生的轻攻击将对方贯穿，而在面对大型掠夺者时，放出荆棘后按△键的俯冲攻击相当实用，可以快速移动到指定的部位并形成连续打击，然后再立刻脱离。可以说是在小剑的机动性与大剑的伤害中取得了一个不错的平衡点。

TIPS 更改系统时间对工厂的生产不会造成任何影响，但可以待机。

远程武器

本作当中的远程武器分为三大类，分别是个人携行火器、多目的火器和分队支援火器，虽然看起来是三个颇专业的分类，但具体到每一个分类中的武器种类看来这种分法就有点含糊不清了，所以三个分类的特点只能依次概略地理解为轻武器、爆炸性武器和其他重武器。鉴于同一大类中不同武器的性能都存在着差别，但是发射方式都是大同小异，下面将会简单地介绍武器的射击方式和特点。



个人携行火器

这一类武器的共通特点是轻盈，所以不会影响角色的移动速度，而且每一把武器都可以在用荆攀附于掠夺者或墙壁上时使用，所以泛用场合也是最广的。但个人携行火器一般都存在威力不足的缺点，更适用于对人作战，在对掠夺者作战中的表现往往并不理想。

●EZ-カッツェⅠ系列



弹药类型：子弹
射击方式：全自动
特点介绍：最基本的全自动短机关枪，单发威力低，但是拥有不错的携弹容量和连射速度，在对付敌方咎人和小型掠夺者的时候还能够精准地打击弱点，所以杀敌效率还是相当不错的，但是在对付大型掠夺者和天狱掠夺者的时候显得爆发力不足，尤其是天狱掠夺者往往有独特的移动方式，很难用瞄准射击持续攻击同一个部位，所以在部位破坏上能够提供的支援会相对有限，更不用说像是多目的火器那样给敌人制造硬直了。虽然是这样子，在配有合适的附加技能的情况下，这把基本武器的表现还是很不错的，而且泛用度很高。

●アリサカ Mk.1 系列



弹药类型：子弹
射击方式：三连发
特点介绍：走精准射击路线的自动武器，三连发的射击方式决定了这把武器不能够像机关枪那样毫不顾地扣扳机，需要瞄准弱点猛攻。这把武器的默认瞄准倍率达到 2.2 倍，有效射程也比机关枪长了一倍，达到 40 米，所以是一把更适合在中距离使用的武器。和多数个人携行火器一样，这把枪因为威力并不高，在对付大型掠夺者时的表现并不抢眼，还是只能通过射击弱点来争取把伤害最大化。

●バーバラ'ｓ·イージーギア 系列



弹药类型：霰弹
射击方式：全自动
特点介绍：一把全自动的霰弹枪，发的弹药有小范围的散布，但并不算宽广，5 发容量的弹匣不但看着觉得小，实际上因为是全自动的关系，哪怕只扣一下扳机也会连射两发霰弹，将 5 发霰弹全部打光也只需要半秒时间，每一发威力虽然只有机关枪的一倍左右，但五连发带来的瞬间爆发力还是非常惊人的。不过这把武器是所有个人携行火器中最短的，只有 18 米，基本上就是一把近战武器，玩家使用时完全不需要瞄准，把准星对上敌人猛按一下扳机就可以瞬间子弹倾泻到敌人身上，配上好的附加技能在破坏部位方面有着不错的表现。同时它能够产生硬直的效果很强，无论是用于中止敌方咎人还是掠夺者的动作都非常有效。

●SR-42/LA 系列



弹药类型：子弹
射击方式：半自动
特点介绍：大威力高射程的标准狙击枪，威力高出机关枪接近两倍，射程长达 120 米，产生小硬直的几率也非常高，甚至对被击中的敌方咎人产生大硬直。不过虽然有这么多优点，这把武器其实非常难用，首先它的威力虽然比起同一大类的武器来说相当高，但还远远及不上多目的火器中许多动辄就是上千基础伤害的爆炸武器，只能依靠极高的爆头伤害倍率来弥补，这意味着玩家如果打不准，这把武器的威力就会大打折扣。可是这武器弹匣容量只有三发，而且还是半自动射击方式，无法用极高速连射，所以在对付许多有着极高移动速度的敌人时效果都非常不理想，总的来说是一把上位向的枪械，而且和共斗游戏的特点不是太搭。

●AR-7/L 系列



弹药类型：粒子弹
射击方式：半自动
特点介绍：弹药带有爆炸效果的粒子枪，其带有游戏中所有粒子武器的特点，有效射程高达 100 米，远超大部分实弹武器，而且其发射的子弹带有小范围的爆炸效果，能够对咎人产生大硬直，在产生小硬直方面的效果也颇为不错。不但武器的弹匣容量只有 6 发，携弹量也不高，连射速度也并不理想，加上爆头伤害倍率只有可怜巴巴的 1.1，是适合对人多于对掠夺者的武器。

●パルサー 系列



弹药类型：粒子弹
射击方式：全自动
特点介绍：可以被理解为是机关枪的粒子版，拥有类似的连射频率，威力和爆头奖励倍率也相对要高一些，但更重要的是本身拥有粒子武器独特的 100 米有效射程，使用起来的安全系数远高于机关枪。作为代价，这把武器在弹匣容量和携带量上都逊于机关枪，着弹点辨识也没有那么便利，更令人讨厌的是瞄准时枪头发射所产生的粒子扩散效果会产生一定的视觉干扰。

多目的火器

因为重量的关系，多目的火器中看起来最轻的类型也会让角色移动速度减慢，甚至奔跑的速度也会下降。作为降低移动性的补偿，这一类武器的威力都非常惊人，而且其攻击全部带有爆炸效果，在对付大量敌人和皮粗肉厚的掠夺者时都有良好的表现。不过这一类武器普遍存在弹匣和携弹量低的缺点，火力输出续航能力低，最好是留在需要爆发的阶段使用。

●AAW-M2 系列



弹药类型：飞弹
射击方式：半自动
特点介绍：标准型的 RPG 类武器，威力高弹容量低，拥有不错的产生小硬直和大硬直效果。不过本作当中 RPG 类武器都有一个很科幻的地方，就是明明使用的是没有任何导向能力的飞弹，可是飞行路线笔直得像是狙击枪，所以这把武器的有效射程高达 100 米，指哪打哪，只要玩家不在意因为它的重量而带来的移动速度下降，完全可以用来当超大威力狙击枪使用。不过因为飞弹的飞行速度没有子弹那么高，打远处在高速移动的敌人时命中率并不高，而且弹匣容量只有 2 发，携弹量也不过是 10 发，弹药补充率只有可怜的 25%，如果用作主力武器需要携带足够多的弹药补充道具或是满场地去找弹药箱。

TIPS | 熔断动作并非小剑独有，使用其他武器时也可以通过消耗熔断道具来达到相同的效果。

●EZ-ナースホルン Ⅲ 系列



弹药类型：飞弹

射击方式：半自动

特点介绍：走轻量级路线的 RPG，虽然对于提高角色机动性没什么帮助，威力还只有 AAW-M2 的一半左右。不过 EZ-**ナ-スホルン** Ⅲ 的定位更接近于持续火力输出，弹匣容量提升到了 6 发，携弹量有足足 30 发，加上比 AAW-M2 更高的产生小硬直效果，在干扰敌人方面的表现更为突出。另外 EZ-**ナ-スホルン** Ⅲ 的弹药补充率是较高的 50%，在战斗续航上的表现也较为令人满意。

●EZ-イーゲル Ⅳ 系列



弹药类型：榴弹

射击方式：半自动

特点介绍：威力和产生小硬直效果逊于两把 RPG，而且有效射程只有 50 米。但榴弹武器本身的抛物线攻击特点也在这把武器身上得到了很好的体现，玩家可以通过障碍物攻击完全不在视野之内的敌人，而且榴弹的爆炸范围比飞弹要略大一些，在对人方面的效果也颇为理想，但前提是玩家能够把握好抛物线的落点。

●ブラスター 系列



弹药类型：黏着榴弹

射击方式：半自动

特点介绍：威力、产生小硬直效果、弹匣容量和携弹量都比 EZ-**イ-ゲル** Ⅳ要高，而且发射的榴弹还带有黏着效果，可以附带在目标身上一段时间再爆炸，也可以黏着在地面和墙壁后，当做是短时效的陷阱使用。作为代价，这把武器除了即时产生威力不足外，在攀附状态下也无法使用，黏着榴弹爆炸范围也比正常榴弹要小。

炎龙 系列



弹药类型：导弹

射击方式：半自动

特点介绍：发射模式分两种，不瞄准的状态下是向正前方发射一枚导弹，瞄准状态下会锁定瞄准范围内的敌人，最多两个，完全锁定后扣下扳机，就会按照锁定目标的数量发射导弹并进行追踪攻击。炎龙的锁定过程非常漫长，需要足足两秒，而且如果在锁定过程中敌人脱离了瞄准范围或进行了大幅度位移，就需要重新锁定，所以攻击频率非常低，而且其发射的导弹飞行速度极慢，在远距离被敌人用该种武器攻击的情况下，玩家甚至可以从容地用高射速的武器直接把迎面飞来的导弹打爆。但导弹飞得慢的好处是能够随着敌人的动作而调整飞行路线，所以炎龙的锁定导弹命中率是很高的，而且其威力虽然比不上标准型的 RPG AAW-M2，却比走轻量级 RPG 路线的 EZ-**ナ-スホルン** Ⅲ 还要高，产生小硬直效果也相当高，用来对付那些不太会高速移动的特定类型大型掠夺者和天狱掠劫者还是相当不错的。在对人方面，这武器有个很凶残的效果，被击中后产生的大硬直不是吹飞，而是浮空，硬直时间会比吹飞更长。

●ナンプ Mk.25 系列



弹药类型：导弹

射击方式：半自动

特点介绍：这个武器就是炎龙的轻量级高速版，威力只有约一半，但是锁定目标时间也只需要一半，而且锁定数量还翻了一倍，变成了四个，导弹的飞行速度也加快了许多，而且还有弹匣容量和携弹量上的优势，产生小硬直效果则是不相伯仲，不过大硬直方面略逊一筹，只是吹飞，而且锁定距离上也比炎龙短了 10 米。**ナンプ** Mk.25 的发射模式和炎龙是一致的，分瞄准和不瞄准两种。

分队支援火器



虽然这个分类从名字上听起来目的很明显，但实际上枪械效果各异，而且还是以攻击性效果为主，所以所谓的分队支援指的应该是在其他队友缠住敌人时给予火力或是特殊效果上的支援。这一类武器和多目的武器一样存在着移动效果降低的负面影响，而且清一色拥有从扣下扳机到发射存在延迟的特点，使用难度比起多目的武器还要高一些，但是在特定场合表现非常突出。

●MG-M7 系列



弹药类型：子弹

射击方式：全自动

特点介绍：标准型的加特林式机关炮，射速极高，弹匣容量和携弹量惊人，威力和有效射程属于中近范围。因为本身射击的扩散度很高，这把武器哪怕是在有效射程之内也需要瞄好了关键部位再打，而且往往需要瞄准有大面积的部分，不然四散的着弹点会严重削弱这把武器的输出威力。

●EZ-ヴォルフ Ⅰ ausf.F 系列



弹药类型：子弹

射击方式：全自动

特点介绍：轻量级版的加特林，削减了威力、弹匣容量和携弹量，但是有效距离提升了 10 米，更重要的是子弹散布密集度明显高于 MG-M7，所以在中距离可以较为安全地定点输出伤害。

●ファランクス 系列



弹药类型：热射线

射击方式：全自动

特点介绍：加特林的另外一个变体，因为武器本身的弹药类型变成了热射线，有效距离自然是变成了能量武器专属的 100 米，所以这是一把远程安全输出型的武器，也正因为如此，其攻击威力极低，是和短机关枪处于同一个水平，弹匣容量也是三把加特林风格的武器中最低的，但是携弹量却是最高的，不过因为热射线的射击频率极高，弹匣容量会被迅速耗空，所以这把武器的上弹频率很高，续航能力也只能算中等。

●牙龙 系列



弹药类型：大铁针

射击方式：半自动

特点介绍：分队支援武器中的霰弹枪，本身射击有效距离只有区区十米，弹匣容量和携弹量都是和 AAW-M2 一个等级，几乎是近战武器级别的远程武器，但是拥有极为吓人的攻击力和同样惊人的小硬直效果，对付弱点较为接近地面的天狱掠夺者和用来捅大型掠夺者的膝盖都有不错的效果，代价就是使用者需要冒和近战一样的风险，而且发射延迟的特点会让这把武器的命中率大受限制。

www.dooland.com

●クリーミー・スクリーミーJr 系列



弹药类型：蛛丝弹
射击方式：半自动
特点介绍：最为特别的分队支援武器，发射出的弹药是一团蛛丝，如果命中咎人就会让对方陷入被束缚的状态，效果和蜘蛛型天狱掠夺者放出的蛛丝弹一致，也因为这个原因，这些蛛丝弹就算落在地上也不会立刻消失，而是会变成一个存在一段时间的蛛丝陷阱，踏上去的敌人也会遭到束缚。不过这把武器威力只有 1，几乎等于没有任何伤害力，而且对于小型、大型和天狱掠夺者都没有任何效果，所以只在特定场合有用。

●エンゼルリング 系列



弹药类型：火焰
射击方式：全自动
特点介绍：有效距离和牙龙是一个级别的，所以也是挂着远程武器名头的近战武器，而且因为移动速度慢，用起来比一般近战武器还要危险一些。作为这种特点的代价，**エンゼルリング**的基础威力颇高，加上射击频率几乎是热射线是一个级别的，伤害输出能力非常惊人，天生火属性高的特点配合上好的附加技能可以把属性输出的威力提升到最高。

战前准备

武器

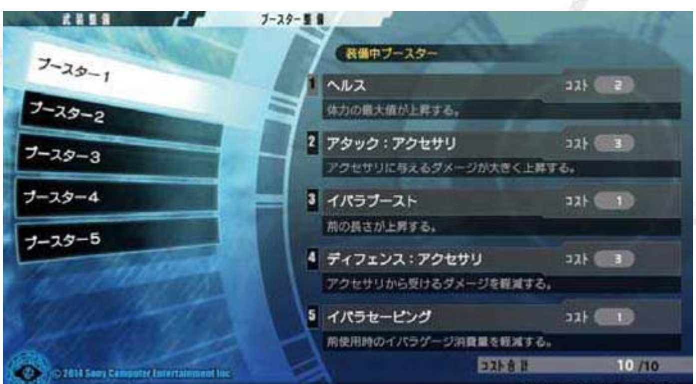
玩家最多允许携带两把武器，但不限制种类，并非是像《噬神者》系列"那样强制搭配近战和远程武器，玩家可以根据需要自由地进行选择。而除了操作、性能等方面的差异外，武器对于角色的移动速度也有很直观的影响，武器尺寸越大，则角色移动的速度越慢。

道具槽

玩家最多拥有四个道具槽，允许携带的道具包括回复药、弹药夹等回复补充类道具，以及手雷、定时炸弹等战斗辅助道具。道具槽不仅有比较严格的携带数量限制，并且不允许在不同的道具槽中重复装备相同的道具。

加成模块（ブースタープラント）

游戏没有防具和防御力的概念，因此加成模块就显得尤为重要，加成模块可以赋予角色各种效果加成。通过权力解放申请后玩家最多可以装备 5 个加成模块，并且每种加成模块只允许安放一个。另外每种加成模块都有 cost 值，加起来的总和不允许超过上限。



荆棘

荆棘是本作的一大特色，三个种类可以发挥出不同的效果。并且虽然游戏没有跳跃操作，但借助荆棘玩家反而可以在场景中更加自由的移动，战斗也变得更为立体化。

荆棘使用方式

荆棘动作	操作方式
发射荆棘	朝着准星方向按 R 键，荆棘的一端会自动附着在其距离可以达到的目标物上。
快速俯冲	在荆棘附着状态下按R键，就可以朝着目标方向快速俯冲移动，并攀附在目标物上。
俯冲攻击	在荆棘附着状态下，或是在快速俯冲时按△键，就可以朝目标方向发动俯冲攻击，并且不会攀附在目标物上。
攀附跳跃	攀附在场景边缘并想跳上高台时，只要推动左摇杆并再按一下R键即可。
攀附攻击	攀附在敌人身上时按□键或△键可以进行攀附攻击，如果是蓝色锁定光圈区域的话还可以进行熔断。
拉倒动作	朝着大型掠夺者身上的黄色锁定光圈部位发射荆棘，出现拉倒计量槽后连打○键直到计量槽蓄满后，就可以将大型掠夺者拉倒
蓄力动作	长按R键进行蓄力，一级蓄力泛红光，二级蓄力泛蓝光，松开R键后发动蓄力动作。

※以默认操作为准

注意事项

荆棘长度

荆棘发射后的长度是有限制的，初期为 20 米，在权力申请中将荆棘等级提升到 5 级后可以达到 25 米

荆棘计量槽

在任务中，画面左下角生命值下方便是"荆棘计量槽"，使用荆棘进行移动、攀附、救助等，都会消耗计量槽。计量槽上限同样会随着荆棘等级的提升而增加。

冷却时间

使用蓄力动作并不消耗荆棘计量槽，但却有冷却时间的设定。完全冷却时荆棘计量槽显示为蓝色，只有在完全冷却时才可以使用二级蓄力动作。使用二级蓄力动作后，计量槽会变为白色，此时只能使用一级蓄力动作。



荆棘种类

捕缚性荆棘

红色荆棘，特点是可以对敌人的行动进行短时间的封锁束缚，对大型掠夺者进行拉倒动作时拉倒计量槽下降速度加快。

一级蓄力效果	设置束缚性陷阱，4级以上时可以同时设置两个陷阱，引诱敌人踩入后封锁其行动，只对人型敌人有效。
二级蓄力效果	射出束缚性荆棘，造成敌人较长时间的硬直，对大型掠夺者同样有效，可以创造出安全的输出时间。

治愈性荆棘

绿色荆棘，特点是治疗和支援，可以恢复我方人员的生命值及异常状态，在队伍中可以起到很好的辅助效果。

一级蓄力效果	射出治疗性荆棘，回复正前方小范围内队友的生命值，5级以上是可以进行完全回复。
二级蓄力效果	射出治疗性荆棘并形成回复柱，持续时间大约为20秒，回复柱范围内自己与队友的生命值会得快速回复。

防壁性荆棘

黑色荆棘，特点是增强队伍的防御能力，以及形成独有的防御手段，在面对敌人的围攻时可以发挥出不错的效果。

一级蓄力效果	提升自身范围内玩家与同伴的防御力，受到的伤害降低30%。
二级蓄力效果	射出防壁性荆棘并形成一道横向的屏障，持续时间大约为20秒。屏障可以抵挡一切的子弹，并且可以降低近战武器造成的伤害。

战斗注意事项

继战力

战斗中玩家生命值降为 0 后，将会倒地进入濒死状态，如果附属终端或其他战友及时进行救助的话，玩家便可以原地复原。而一旦倒地后超过时间限制，玩家便要从场景中几个指定的位置选择其一复活，此时画面左上角的继战力数量减 1。当继战力为 1 时且进入濒死状态后未能得到及时救助，则视为任务失败。

继战力根据任务的不同会发生变化，不过无论如何，当继战力为 1 时就要格外注意，因为虽然同伴也会进行救助，但对玩家重视程度并不像自己的附属终端那么高，因此当继战力为 1 时，除了攻击要更谨慎之外，也要留意自己附属终端的位置，不要和她离得太远，并下达“苏生优先”的命令，以免进入濒死状态后无人救助。

同伴救助

当附属终端或同伴倒地后，到他们身边按○键或是向他们射出荆棘就可以进行救助。与一般游戏不同，进行救助并不会消耗玩家的 HP 值，而是消耗荆棘计量槽。

战斗指令



在战斗中按 Select 键可以打开指令菜单，菜单第一页为对附属终端的命令，随着权限的提升并解锁相关权力后，玩家可以设定最多 8 条命令，并根据不同的任务进行调整。菜单的第二页则是对队友们下达命令。

武器掉落

人型敌人被打倒时，会有一定的几率掉落其持有的武器，玩家捡起后那把武器会存放在临时武器槽中以供取用，此时玩家相当于拥有三把武器。另外所有捡起的武器在任务结束后便会归玩家所有，因此这也是一个获得新武器的好途径。

部位破坏

使用熔断或者持续对大型掠夺者的某个部位进行打击的话，就可以破坏其相应的部位，这些部位会掉落在场地中，玩家们不要忘了抓紧时间过去拾取，可以得到不少特殊的素材。

锁定颜色



对大型掠夺者进行锁定后，推动右摇杆可以切换锁定部位，根据不同的部位锁定光圈的颜色分为红、蓝、黄三种颜色，具体区别如下：

锁定颜色	部位特点
红色	可以破坏的部位，持续瞄准攻击或是借助荆棘攀附后进行熔断，就可以讲红色锁定光圈对应的部位分离。
黄色	使用荆棘可以比较容易将敌人拉倒的部位，对着黄色锁定光圈的部位发射荆棘并使用拉倒动作，可以比较快速地累计倒地计量槽。
蓝色	在游戏中被称为“鸟笼”的部位，同时也是敌人的弱点。市民或者被夺走的附属终端都会被关在这里地方，对这个部位进行熔断或者持续破坏的话，能够在敌人被打倒之前将目标救出。

主线流程指引

第一情报位阶权限

1. 完成初期任务，第一次打倒大型掠夺者。

2. 与房间中的附属终端**アクセサリ**对话，解锁并完成关键任务：**セ** 1-1: 再教育**ボランテイア** Ⅰ。

3. 完成关键任务：**セ** 1-2：再教育**ボランテイア** Ⅱ。

4. 与附属终端对话后，在房间的大屏幕前开启贡献案内申请→权力解放申请→安全保障局发行**ボランテイア**参加权。

5. 完成关键任务：**シ** 1-3 号嚆矢作战：市民夺还

6. 完成关键任务：**サ** 1-4 号相克作战：市民夺还

7. 与附属终端对话，确认“第 2 情报位阶权限考试参加条件”：

・刑期减少到 999450 年以下

・解放“安全保障局发行**ボランテイア**参加权”

・解放“平时**における** 5 步以上**の**自立步行权”

・解放“平时**における**独房外行动权**を**解放**する**”：

・解放“平时**における**横卧权利**を**解放**する**”

8. 满足条件后，解锁并完成关键任务：第 2 情报位阶权限 取得考试

第二情报位阶权限

1. 向附属终端申请外出，与**マテイアス**会面后触发剧情。

2. 由于此时还无法使用快速移动，因此借助右侧的电梯前往**モザイク**街，解锁并完成关键任务：**シ** 2-1 号血泪作战：市民探索

3. 向附属终端申请外出后，触发与**ハル**、**アン**兄妹碰面的剧情

4. 前往**モザイク**街的**ガソリン**，与欢迎会中的所有角色对话，最后与**ウーヴェ**对话。

5. 回到**モザイク**街上与**マテイアス**对话。

6. 前往第二阶层的 2-E165，在这一区域的第三层找到**エンツォ**，并与其对话，用指定素材交换情报

7. 前往第二阶层的 2-G100，从右边进入**マテイアス**所在的区域——**セルガーデン**，触发剧情。

8. 与**カルロス**对话后前往**モザイク**街的**ザッカー**，与**ユリアン**对话。

9. 前往第一阶层的 1-E020，很容易就能发现红色光球的目标素材，取得后返回**ザッカー**与**ユリアン**对话。

10. 前往第二阶层的 2-G100，从左侧的门中进入**セルガーデン**区域。

11. 完成潜行关卡，来到目的地并触发剧情。

12. 前往**モザイク**街的**ガソリン**，剧情过后前往**ザッカー**与**ユリアン**に对话，解锁并完成关键任务：**サ** 2-2 号光明作战：资源回收

13. 此时可以先申请解放快速移动的权力——**ショートカット**机能的利用许可，提高剧情推进的效率。

14. 前往**モザイク**街的**ザッカー**，将任务中取得的素材交给**ユリアン**。

15. 再次前往第二阶层 2-G100，进入**セルガーデン**区域，自动进入关键任务：**セ** 2-3



号回廊作战：目标到达

16. 前往第二阶层2–E165，触发剧情后解锁并完成关键任务：ロ 2–4 号忧国作战：目标排除

17. 回到房间中与附属终端对话，确认“第 3 情报位阶权限考试参加条件”：

・刑期减少到 996750 年以下

・解放“平时における咎人との接触权”

・解放“平时における异性への接近权”

・解放“治疗性荆质管制装备 LV1 の利用权利”

・解放“防壁性荆质管制装备 LV1 の利用权利”

・解放“ショートカット机能の利用许可”

18. 满足条件后完成关键任务：第 3 情报位阶权限 取得考试

第三情报位阶权限



1. 向附属终端申请外出后，触发剧情，解锁并完成关键任务：サ 3–1 号灼热作战：目标排除

2. 完成关键任务：ジ 3–2 号廉洁作战：市民夺还

3. 向附属终端申请外出后，触发剧情，解锁并完成关键任务：ジ 3–3 号暗斗作战：敌军排除

4. 前往“モザイク街”与マティアス见面，触发剧情。

5. 对话结束后到武器店入口处与マティアス对话，触发剧情过后再次与マティアス对话，来到广场中触发剧情。

6. 前往第三阶层的 3–H130，来到最左侧绿色门中的区域，启动房间中央的终端，选择前往“ダンが居るという区画”，通过潜行关卡，来到终点的终端前，选择前往“？？？”的区域，最终来到金色感叹区触发剧情。

7. 前往“モザイク街”与マティアス见面，触发剧情。

8. 与街道上的ウーヴェ对话，触发剧情。

9. 前往武器店“ザッカー”与ユリアン对话。

10. 前往酒吧“ガソリン”中与カルロス对话。

11. 最后回到“モザイク街广场”，剧情过后解锁并挖成关键任务：シ 3–4 号防波作战：市民护卫。

12. 申请外出后触发剧情，之后前往“モザイク街”，遇到“谜之美女”。

13. 在酒吧中与“谜之美女”对话后，解锁并完成关键任务：セ 3–5 号义愤作战：制御制压。

14. 申请外出许可，前往“モザイク街”的“ガソリン”，触发剧情。

15. 与之前遇到的“谜之美女”シルヴィア对话后触发剧情，并追加两个自由任务。

16. 前往“モザイク街”的“ザッカー”，剧情过后回房间和附属终端对话，确认“第 3 情报位阶权限考试参加条件”：

・刑期减少到 988250 年以下

・解放“平时における咎人との接触权”

・解放“平时における PT 内の疾走权、5 秒以上 10 秒未满”

・解放“特定状况における默秘权”

・解放“武器プラント成长 LV3 の使用许可”

・解放“医疗补给プラント成长 LV3 の使用许可”

・解放“补助武装プラント成长 LV3 の使用许可”

18. 满足条件后完成关键任务：第 4 情报位阶权限 取得考试

第四情报位阶权限

1. 申请外出后触发剧情，解锁并完成关键任务：サ 4–1 号鬼灯作战：目标排除。

2. 申请外出后触发剧情，解锁并完成关键任务：プ 4–2 号萤雪作战：市民探索

3. 前往“モザイク街”的“モザイク街广场”，在下层的酒吧门口与アトリーチェ对话。之后完成关键任务：ジ 4–3 号火影作战：市民夺还

4. 前往“モザイク街”的“ザッカー”中与ユリアン对话。之后完成关键任务：プ 4–4 号破邪作战：目标排除

5. 申请外出许可后触发剧情，之后前往“モザイク街”的“ザッカー”与ユリアン对话。

6. 前往第四阶层的 4–D170 区域，进入区域一侧的绿色门中，使用房间中终端选择前往“咎人アーカイブ保管区画”，开始潜行关卡，到达终点后使用终端，并朝着感叹号的提示前进，触发剧情。

7. 回到“モザイク街”的“ザッカー”中与ユリアン对话，之后出门来到广场，追加关键任务：第 5 情报位阶权限 取得考试。先回到房间中确认参加条件：

・刑期减少到 9762000 年以下

・解放”平时における PT 内の疾走权、10 秒以上”

・解放“平时における运动の休止权を”

・解放“武器プラント成长 LV4 の使用许可”

・解放“医疗补给プラント成长 LV4 の使用许可”

・解放“补助武装プラント成长 LV4 の使用许可”

8. 满足条件后完成关键任务：第 5 情报位阶权限 取得考试

第五情报位阶权限

1. 申请外出许可后，触发剧情。

2. 前往“モザイク街”的“ガソリン”，触发剧情。

3. 前往“モザイク街”的“ザッカー”，与ユリアン对话。

4. 前往“モザイク街广场”，触发剧情。

5. 前往第五阶层的的 5–A000，剧情过后，追加两个关键任务：シ 5–1 号修罗作战：敌军排除、ジ 5–2 号红焰作战：目标排除

需要注意的是，5–1 和 5–2 两人任务只能任选其一，参加 5–1 的话救出哥哥ハル，参加 5–2 救出妹妹アン。

6. 前往第四阶层 4–A000，与ハル对话。

7. 前往“モザイク街广场”，与エルフリーデ对话。

8. 前往第四阶层 4–A000，与ハル对话。

9. 前往“モザイク街广场”，与ウーヴェ对话后，完成关键任务：シ 5–3 号寂光作战：敌军排除。

10. 申请外出许可后，触发剧情，完成关键任务：プ 5–4 号乱妨作战：制御制压

11. 前往“モザイク街”的“ガソリン”，触发剧情。之后哇名称金额美好关键任务：サ 5–5 号幽居作战：敌军排除

12. 完成任务后，确认“第 6 情报位阶权限考试参加条件”：

・刑期减少到 960000 年以下

・解放“武器プラント Lv5 使用许可”

・解放“医疗补给プラント成长 LV5 の使用许可”



・解放“补助武装プラント成长 LV5 の使用许可”

・解放“ブースタープラント成长 LV2 の使用许可”

・解放“プラント增设许可を解放する”

13. 满足条件后，申请外出许可，触发剧情。

14. 前往第五阶层的 5–H167，与ナタリア对话，之后参加关键任务：第 6 情报位阶权限 取得考试

第六情报位阶权限

1. 前往“**モザイク**街广场”与**ベアトリーチェ**对话。

2. 前往第六阶层的 6–A000 与**カスミ**对话触发剧情。

3. 前往第六阶层的 6–D011，进入左侧的绿色门中，通过终端前往“**カスミに指定された**区画”，开始潜行关卡并来到目的地。

4. 前往**モザイク**街广场与**レミージョ**会面后，前往**ガソリン**与**ベアトリーチェ**会面，触发剧情。

5. 再次前往第六阶层的 6–D011，进入左侧的绿色门中，通过终端前往“**カスミに指定された**区画”，开始潜行关卡并来到目的地（地图与前一次有所不同）。

6. 申请外出后，前往**モザイク**街的**ザッカー**に与**ユリアン**会面。

7. 第三次前往第六阶层的 6–D011，与**ユリアン**对话后选择“行く”，进行关键任务：**セ** 6–1 号灯火作战：目标到达。到达目的后触发剧情。

8. 完成关键任务：**シ** 6–2 号高洁作战：目标排除。

9. 完成关键任务：**サ** 6–3 号激越作战：目标排除。

10. 前往**モザイク**街的**ガソリン**与**ウーヴェ**对话。

11. 在**ガソリン**与**エルフリーデ**对话。

12. 前往**モザイク**街广场与**ベアトリーチェ**对话。

13. 前往第六阶层的 6–A000 与**ナタリア**对话后，完成关键任务：**シ** 6–4 号光芒作战：市民夺还

14. 申请外出后，前往**ガソリン**与**エルフリーデ**对话，之后从**ガソリン**出门前往**モザイク**街后，追加“第 7 情报位阶权限 取得考试”。

15. 回到自己的房间中，确认“第 7 情报位阶权限考试参加条件”：

・刑期减少到 945200 年以下

・解放“武器**プラント** Lv6 使用许可”

・解放“医疗补给**プラント**成长 LV6 の使用许可”

・解放“补助武装**プラント**成长 LV6 の使用许可”

・解放“**ブースタープラント**成长 LV3 の使用许可”

16. 完成关键任务：第 7 情报位阶权限 取得考试



第七情报位阶权限

1. 前往**モザイク**街的**ザッカー**，与市民**ジーン**对话后前往第七阶层的 7–F12。

2. 到达 7–F12 后，根据感叹号提示与绿色门口的**ユリアン**，选择“行く”，开始关键任务：**セ** 7–1 号渊源作战：敌军排除。

3. 前往第二阶层的 2–E165，与**ナタリア**と对话后，开始关键任务：**ロ** 7–2 号诱蛾作战：目标排除。

4. 申请外出后触发剧情，之后要收集三种指定的资源，具体如下：

所需资源	入手方法
アンチWill'O粒子体	第7阶层绿色门中的セルガーデン区域
人工中枢ユニット：共通乙型	从乙型人工アブダクターか身上入手
人工中枢ユニット：共通丙型	从丙型人工アブダクターか身上入手

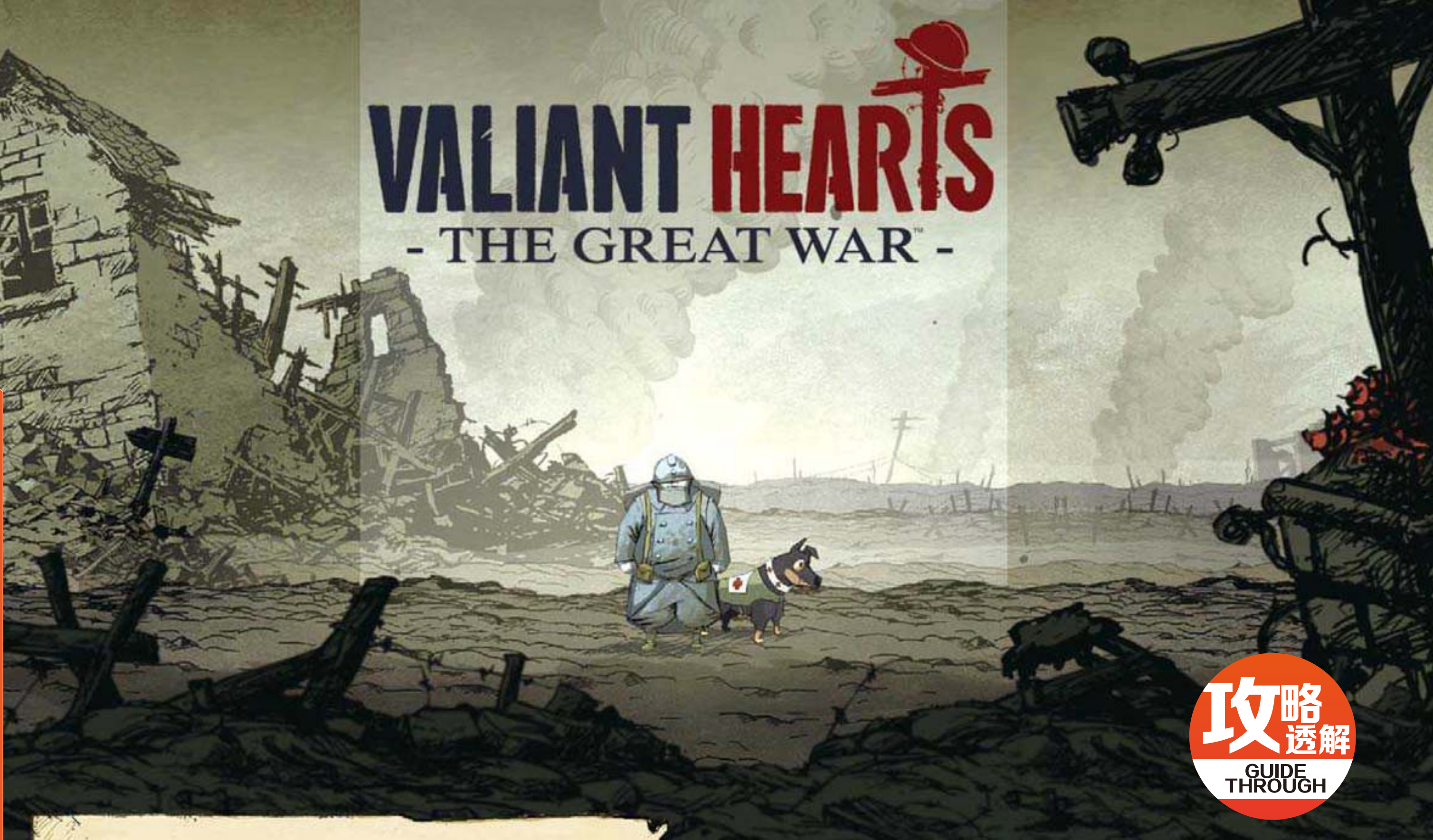
5. 前往**ザッカー**，将收集好的资源交给**ユリアン**。

6. 前往第七阶层的 7–A000 与**ナタリア**对话，开始关键任务：**セ** 7–3 号悬河作战：目标到达。

需要注意的是，**セ** 7–3 号悬河作战：目标到达、特 7–4 号黎明作战：目标排除、特 7–5 号幽光作战：目标排除是三个连续的任务，也是主线剧情的最后一战。无论是哪个任务失败，都会回到未完成 7–3 任务的状态，因此在任务开始前请务必做好万全的准备。

奖杯列表

奖杯	名称	取得条件
白金	ようこそ、幸福の牢狱都市パノプティコンへ	获得其他所有的奖杯
铜杯	自由への第一步	第一次进行权力解放申请
铜杯	第2情报位阶权限取得	完成任务“第2情报位阶权限 取得考试”
铜杯	第3情报位阶权限取得	完成任务“第3情报位阶权限 取得考试”
铜杯	第4情报位阶权限取得	完成任务“第4情报位阶权限 取得考试”
铜杯	第5情报位阶权限取得	完成任务“第5情报位阶权限 取得考试”
铜杯	第6情报位阶权限取得	完成任务“第6情报位阶权限 取得考试”
铜杯	第7情报位阶权限取得	完成任务“第7情报位阶权限 取得考试”
银杯	第8情报位阶权限取得	完成任务“第8情报位阶权限 取得考试”
铜杯	惩役90万年に到达	刑期减少到90万年
银杯	惩役80万年に到达	刑期减少到80万年
金杯	惩役50万年に到达	刑期减少到50万年
银杯	全ては『变革』のために	体验过サイモン指出的四条路
银杯	抑压からの解放	申请解放的权力超过101项
铜杯	社会不适合者	初次因违反规定而被增加刑期
铜杯	WE GAZE AT YOU	违反规定达到10次
铜杯	补助武装プラント自给生产者	初次在辅助武装プラント中生产战斗用道具
铜杯	医疗补给プラント自给生产者	初次在医疗补给プラント中生产医疗用道具
铜杯	ブースタープラント自给生产者	初次在Boosterプラント中生产Booster
铜杯	武器プラント自给生产者	初次在武器プラント中生产武器
铜杯	最强のDIY	将任意一件武器强化到10级
铜杯	アクセサリにこめる想い	自定义附属终端“アクセサリ”的外观后，进入大厅。
铜杯	监视者ではなく协泛者として	在“アクセサリ改造申请”中自定义新的语音并登陆
铜杯	荆とともに生きる	解放所有与荆棘相关的权力
铜杯	新たなる仲间	收到其他玩家的名片“フェローカード”
铜杯	自分へのご褒美に	使用恩赦点数买东西
铜杯	超shazだぜ！	收集所有种类的ソフトクリーム
铜杯	仲间は见舍てない	救助被打倒的同伴10次以上
铜杯	これが溶断だ！	初次对アブダクター进行熔断并成功破坏其部件
铜杯	バラバラにしてやる！	一场战斗中熔断并成功破坏アブダクター的部件5次以上
铜杯	アブダクターコレクター	回收アブダクター的部件，并收集到50种以上不同的资源
银杯	贡献第一	完成所有“任意”开头的自由任务
银杯	大地を驱ける虎	离线游戏中，在一次都没被打倒的情况下击败コウシン
银杯	狂宴の大蜘蛛	离线游戏中，在一次都没被打倒的情况下击败パラドクサ
金杯	天空よりの使者	离线游戏中，在一次都没被打倒的情况下击败ディオーネ
金杯	混沌ノ来访者	离线游戏中，在一次都没被打倒的情况下击败ペルタトウルム或オルタトウルム
铜杯	レッツ贡献！	在「シ1—3号嚆矢作战：市民夺还」之后的任务中将市民搬送到护送机
铜杯	これぞ共斗だ！	与其他玩家共同完成15次任务
铜杯	必ず取り戻す！	自己的附属终端“アクセサリ”被敌人夺走
铜杯	代わりはいないから	完成附属终端“アクセサリ”的夺还任务
铜杯	幸福と自由と繁荣を求めて	完成15次特殊任务
铜杯	资源の无驮使い	累计共消耗9999枚以上的子弹
铜杯	ちゃんと运んでくれよ！	在运送市民的途中不慎将其掉落
铜杯	最高の移动手段	使用荆棘移动的距离超过42.195千米



很久没有玩到像《勇敢的心 世界大战》这样优秀的解谜类游戏，精美的画面，悠扬的旋律，扣人心弦的剧情，精妙的解谜，种种优点都让玩家无法抗拒，以第一次世界大战作为背景的本作，无处不凸显出战争对人类带来的伤害，玩家在游戏过程中能感受到和平年代的珍贵所在。虽然游戏属于一周目神作，重复价值并不高，但14.99美元的价格绝对物超所值，在这里将本作推荐给所有玩家。

文 伽蓝 美编 NINA

勇敢的心 世界大战	Ubisoft	益智解谜
多机种	Valiant Hearts: The Great War	美版
2014年6月25日	本地1人	对应年龄：13岁以上
售价为:PS3/X360/PS4/Xbox One 14.99美元		

操作列表

PS4/PS3版	Xbox One/X360版	作用
左摇杆/十字键	左摇杆/十字键	移动
×键	A键	动作键/对话
□键	X键	攻击
△键	Y键	打开历史物品界面
L1键	LB键	指挥医疗犬
L2键	LT键	显示投掷轨迹

《勇敢的心 世界大战》的操作十分简单，主要的难点在于解谜部分，而游戏的成就/奖杯十分简单，只要在流程中完成全收集，并注意完成一些特殊条件型成就/奖杯，基本上一遍通关下来就可以取得全成就/白金，由于游戏可以随时选关重玩，因此不存在有遗漏的要素，故下文主要侧重解谜以及收集要素，条件型成就/奖杯也会在文中特别提及，而流程必定获得的成就/奖杯就不再赘述。



全收集流程攻略

1914年8月1日，奥匈帝国皇太子斐迪南在萨拉热窝视察时，被塞尔维亚青年加夫里若·普林西普枪杀，以此为导火索第一次世界大战爆发，法国也不可避免地陷入了冲突之中，在德国向法国宣战后，生活在法国的德国人民被下令离开法国境内，而卡尔（Karl）正是其中的一员，故事也因此而拉开了序幕……

第一章 Dark Clouds

Casern

流程

1. 开始游戏后一路往前走，直到尽头的指挥官举手出现喇叭的图案，这时回头与身后的士兵对话让他吹响喇叭。接下来是一段训练关卡，每一个位置都有明显的按键提示，玩家可以在此处熟悉游戏的基本操作**收集品1**。最后在旗杆处**收集品2**按下动作键，然后逆时针旋转左摇杆升起旗帜即可。

2. 来到火车站后可以说是进入正式游戏部分，玩家的任务就是要将欺凌左侧男子的士兵赶走，调查场景起点处的链条并向下拉动，可以将左侧的士兵赶走。

3. 在前方会因指挥官挡道而无法继续前进，在这里要为他送上美酒，虽然这里的地上有一箱黑瓶子的烈酒**收集品3**，但这些烈酒他是不会要的，正确的方法为取得路上一名在啃面包的士兵一旁箱子上的香槟，最后与指挥官对话送上香槟后他就会让道。**收集品4**

4. 下一个场景我们的目标是要登上列车之上，但是梯子下方士兵

© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

阻挡，在这名士兵旁边有一个军乐队，按照“2-4-3-1”的顺序与乐手对话，士兵就会自行离开**收集品 5**，最后在车顶之上往左走，拉动另外一个链条机关赶走另外两名士兵即可。

收集

收集品 1：在训练营第一次用手雷炸倒稻草人后，就在这个稻草人所在的位置。

收集品 2：在升起国旗前，在旗杆右侧的地上可以取得。

收集品 3：拣起一个酒瓶往列车上方的金色铃铛投掷，收集品就会掉落。

收集品 4：在流程 3 中为指挥官送酒使他让道后，就在必经之路的地上，法国国旗的旁边。

收集品 5：完成流程 4 的步骤登上火车车顶后，在最右侧的车厢尾部。

剧情

在卡尔被迫离开法国妻儿的数日后，由于战事的扩大，卡尔的岳父、玛丽（Marie）的父亲埃米尔（Emile）也被征兵入伍，在随后的 1914 年的 8 月 21 日，埃米尔的所属部队被万多夫男爵（Baron Von Dorf）率领的 71 旅团击败，埃米尔也因此成为了德国人的俘虏。

Marne Battle

流程

1. 在流程开始后**收集品 1**，前进的路上会遇到不少挡道的障碍物，铁丝网只要连点动作键就能将其破坏，而木板堆叠的障碍可以直接用攻击键破坏。

2. 来到一个被沙包以及推车阻挡的高低落差处**收集品 2**，只要取得地上的手榴弹，并投掷到木车与沙包之间的夹缝处就能炸出通路。

3. 来到一座桥梁之上时，会因敌人的机枪塔而无法继续前进，这时从桥梁的这一边取得手榴弹，并在远处将手榴弹投掷到敌人头上的沙包堆之上，这样手榴弹爆炸后会落下一道梯子，等待敌人上弹时迅速跑到梯子处往上爬就能躲过机枪塔。往前走几步可以发现必经之路上有一名敌人在镇守，在这里拾取顶部的砖块，瞄准敌人身后的沙包投掷吸引敌人的注意力，然后迅速走到他的背后就可以将其击倒。

4. 沿梯子来到桥梁的底部**收集品 3**，拣起地上一具尸体旁的炸弹安装在其中一处桥墩之上，然后来到最左侧引爆桥梁即可逼退敌人。

5. 从被炸毁的梯子重新往上爬，在最顶部拾取手雷，投掷到远处的红色炸药箱所在位置就能炸出继续前进的道路。

6. 继续前进可以发现一条悬挂的绳梯**收集品 4**，从最右侧拾取地上的砖块对准绳梯投掷就能使其落下形成前进的道路。

7. 接下来右上角会显示前方敌人机枪塔的射击状态，等待他停止射击后再作前进，在战壕处取得手榴弹后，往房子上方的缺口投掷手榴弹 2 次就能炸开缺口。

8. 在发现万多夫男爵的身影后，躲避机枪塔的扫射进入前方的谷仓，在谷仓底层最右侧破坏木门可以找到一些酒瓶，利用投掷酒瓶的方式引开位于梯子上方的敌人，顺势爬上二层将其击倒即可**收集品 5**。沿楼梯来到第三层，在左侧的地上拣起水果，然后破坏最右侧的钉在窗户的木板，用水果投掷右上角的金色铃铛可将正上方的敌人引开**收集品 6**，击倒另一名敌人最后调查并撕毁敌人的旗帜即可。



收集

收集品 1：关卡开始时，在面前的破旧推车旁就可以找到。

收集品 2：在此处先不要急着炸毁沙包，否则就无法取得这个收集，调查木箱前方被草堆遮挡的高低落差处即可取得

收集品 3：这里先不要急着引爆桥梁，否则无法取得这个收集，就在梯子旁的地上可以找到。

收集品 4：就在刚看到绳梯的位置，一具德军尸体的旁边。

收集品 5：在谷仓中用酒瓶引开敌人来到第二层时，破坏最右侧的木门，就在门外露天场景的地上。

收集品 6：在利用金色铃铛引开敌人后，击倒敌人来到房顶，调查金色铃铛的上方即可取得。

剧情

弗雷迪是自愿加入法国战线的美国志愿兵，战争带来的影响已经摧毁了他原有的生活，他参加战争的原因只有一个，就是为了惩罚这一切的罪魁祸首。1914 年 9 月 7 日，在马恩河战役中，弗雷迪终于找到了万多夫男爵所率部队的踪迹，在突破重重险阻后，最终他所属的部队使万多夫男爵的军队不得不撤退。

Neuve-Chapelle

流程

1. 在左侧的德军医疗官的提示下，可以得知医疗犬需要喝水，调查一旁的水箱并逆时针转动机关就能放出水，从医疗官让开的路一直往左走，在尽头会触发埃米尔与卡尔相见的剧情。

2. 剧情过后**收集品 1**，拉动左侧的大铁锅到房间中央，首先转动机关让大锅盛满水，然后拉动右侧的机关将水煮沸，最后拉动链条放出食物，最后即算作烹调成功。最后当玩家将食物锅往右侧推时，会受到来自英印联军的攻击，玩家要做的就是一边躲避炮弹，一边跑到刚才烹调的房间内避难。

3. 根据屏幕的提示按键，控制医疗犬将埃米尔拉出瓦砾，切换到埃米尔的操作后攻击破坏障碍物重新来到室外，在前方会遇到一个机关缺少拉杆的谜题，在这里需要拿起身后的酒瓶，然后对准炮弹障碍后的树上的拉杆投掷，然后切换医疗犬操作取得拉杆再送到埃米尔手上，在获得拉杆后即可升起障碍继续前进。

4. 接下来的谜题中，玩家需要到达右侧尽头，拉动满载炮弹的货车到达最左侧，让其充当固定板迅速跑到上方拉杆机关的所在，在拉动机关后，待升降台上升到同一高度后登上，最后到达最上方的平台。

5. 沿路一直往前走，在通过一段战壕后会有往下挖的提示，在挖掉泥土后进入地道**收集品 2**，在地道中往下走就能离开。

6. 离开地道后，可以发现地道尽头被炸弹所阻挡无法继续前进，同时医疗犬会不断在某个位置挖地，这个时候切换医疗犬挖地可以在该处挖出一块骨头**收集品 3**，只要将这块骨头投掷到前方的炸弹处就能炸开道路。在此处继续往前走时需要小心地调整左摇杆一边挖一边躲避炸弹前进**收集品 4**。

7. 在剧情中，医疗犬被铁丝网所缠住，眼看面前即将碾来的汽车，镜头跳转到了几分钟前的弗雷迪之上。接下来的前进过程中，会有数块铁板可以用作防御，只要敌人的射击暂时停止，攻击铁板将其破坏继续前行即可**收集品 5**。

8. 进入地道内，里面的印度士兵会比出一个“2-3-2”的手势，实质上这代表玩家要协助他完成 3 个炸弹放置点，转动地图最右侧的机关可以将这名士兵从左中右三个位置切换，而他比出的手势正是代表这 3 个位置所需的炸药数，根据他的手势投掷相应数量的炸药数完成炸药放置的任务，按下一侧的装置将它们引爆即可。

9. 沿引爆后形成的斜坡往上走**收集品 6**，在沿梯子往上爬的过程中会触发剧情，这时需要控制弗雷迪迅速到达顶层，控制炮台射击远处的车辆拯救埃米尔，最终在弗雷迪的帮助下，埃米尔以及医疗犬都得以获救。

www.docin.com

Good doggy　15G/铜杯

成就说明：与医疗犬互动
取得方法：在与医疗犬相遇后，按调查键即可与医疗犬进行互动。

收集

收集品 1：在推走大锅前，在房间左侧尽头的地上可以找到。

收集品 2：沿地道往下走，在左下方挖掉泥土后就能取得。

收集品 3：挖出骨头后，先不要急着往前走，往后走并观察左上方可以发现一段悬挂在上方的梯子，用骨头对准梯子投掷，再沿落下的梯子往上爬，在挖掉一部分泥土后就能取得这个收集。

收集品 4：在挖路前进的过程中，在中央岩石的上方可以取得这个收集。

收集品 5：在破坏第 3 块铁板后不要急着进入前方的地道，在地道入口处的泥沼旁可以找到这个收集。

收集品 6：收集品就在这个斜坡之上，十分明显。

剧情

在英国军队的协力下，英法联军最终在马恩河战役中战胜了德国，这也使得德国“速战速决”的计划破产，德军因此将战线往北收紧，在随后的寒冬中，德军在重重的战壕以及管道中驻扎。此时此刻，卡尔的军队驻扎在新沙佩勒的郊外，这个军营也正是德军关押埃米尔的地方。卡尔与埃米尔相见后，卡尔在来自玛丽的信中得知德军已经占领了她的家乡……随后，德军营地受到了来自英印联军的突袭，虽然埃米尔幸存了下来，但却与撤离的女婿卡尔再次分隔千里，但在这一场灾难中，他收获了与弗雷迪以及一只忠犬的友谊。

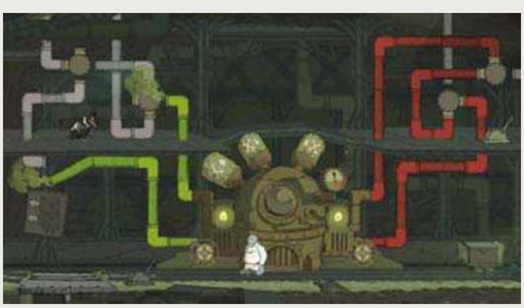
Ypres

流程

1. 遭遇德军毒气袭击后，操纵医疗犬将前方的机关拉动后就可以继续前进。

2. 在前方会再次遭遇毒气，在弗雷迪所在位置的身后，医疗犬会开始吠叫，在这个位置的土堆往下挖会到达下层区域**收集品 1**，首先连续拉动标记为“↑”的机关让吊箱到达最顶层，然后指挥医疗犬爬到箱子之上，随后拉动“↓”机关让医疗犬到达中层，埃米尔爬到吊箱之上，切换医疗犬让其拉动“↓”的机关使埃米尔到达底层。接下来的毒气管道谜题**收集品 2**，首先转动右侧的阀门使得右侧区域的管道变红，然后拉动场景最右侧的矿车回到刚才的吊箱位置，让医疗犬将吊箱升起后将矿车推到吊箱的正下方，再指挥医疗犬将吊箱再次下降，这样两个箱子就会叠在一辆矿车上，将这两个箱子拖到左侧管道下方的木板处，然后拉动一旁的机关将两个箱子往上顶，使得原来掉落的管道重新接上，最后转动左侧的阀门直到管道过载爆炸即可从梯子离开**收集品 3**。

3. 在躲过敌军的轰炸后进入地道**收集品 4、5**，在地道右侧尽头抱起竹篮，然后放置在中央的绳子上，随后示意医疗犬走到篮子之内，让埃米尔拉动一旁的机关升起竹篮让医疗犬到达上层，再控制医疗犬放下梯子，待埃米尔爬到上层后，拣起地上的骨头作为拉杆，拉动上层的机关让弗雷迪落下，他会为我们剪开铁丝障碍**收集品 6**，最后一路躲避毒气弹走到尽头即可完成本关。



收集

收集品 1：来到下层，将面前的机关按照 2 下“↓”1 下“↑”的顺序将平台升到同一水平位置即可到达对面获得收集。

收集品 2：在毒气管道谜题处先不要急着转动管道，一直往右侧走，越过一辆矿车后就在地上。

收集品 3：沿梯子回到地面时不要急着往前走而是往后方走，这时医疗犬会开始挖地，控制医疗犬挖开此处就会出现收集。

收集品 4：进入地道后就在入口前方的地上。

收集品 5：在这个地道右侧尽头的竹篮旁，控制医疗犬挖掘可得。

收集品 6：收集品就在铁丝障碍之后。

剧情

1915 年 4 月 22 日，为了追击行踪飘忽不定的万多夫男爵，埃米尔以及弗雷迪追击到比利时的伊普尔，但德军竟在此处将毒气弹投入了使用，使得联军受到了重创，在撤离的过程中，埃米尔和弗雷迪幸得一名年轻女子的相助，最终得以幸存下来。

Danger from above

流程

纯粹的逃脱关，在这里玩家要配合音乐来躲避来自德军飞机的袭击，德军飞机的攻击方式无非只有两种，一种是从上方投下炸弹，这种攻击会提前在地上以由浅到深的阴影显示，提前躲避即可。另一种攻击是机枪的扫射，只要与其扫射方向相同的方向靠边走就能躲避。另外在关卡的后半段还有地雷的障碍，即将出现地雷的位置会有骷髅标记显示，稍微注意就不会有太大问题。

Taxi Racer　50G/铜杯

成就说明：在车辆毫发无损的情况下完成一次驾驶关
取得方法：只要熟悉了基本的躲避方式，要无伤完成本关也并非难事，如果失败了后面的流程也还有类似的关卡，因此无需担心。

剧情

这位年轻女子的名字叫做安娜，是一名生活在巴黎的比利时学生，蔓延的战火使她与父亲失去了联络，寻找父亲的下落是她的首要目标，所幸的是，他们都朝着同一目标进发。在前进的过程中，一行三人受到了德军巡逻机的轰炸，最终万多夫男爵的飞机将他们击中，弗雷迪也因此受到了重伤。

Neuville-Saint-Vaast

流程

1. 观察关卡开始时所在位置的远处，有两名士兵在内碉堡内用机枪塔把守着，无论左还是右，只要玩家一探头就会被打成马蜂窝，正确的做法是指挥医疗犬取得左侧的手雷，然后对准右侧的沙包投掷炸开通路，由于右侧碉堡内的士兵一段时间就会离开岗位一阵子，利用这个时间差前进即可。

2. 从一个地洞按下上键进入下一个场景，在这个场景中会有士兵来回跑动操练，一旦被发现就会判定为失败**收集品 1**，而利用场景中的木板作为掩体可以安全地前进，到达尽头时会发现通路被铁丝网阻隔，在这里注意一旁有一个小洞，指挥医疗犬从小洞进入到上层，在医疗犬到达上层后往回走，这样医疗犬也会跟着一起往回走，在场景中央几名士兵聚集的地方有一把剪钳，切换医疗犬将其咬起回到右侧尽头的小洞送到埃米尔手上即可剪开刚才挡道的铁丝网进入前方的地洞继续前进**收集品 2**。

3. 离开地洞后，首先需要躲避左上角的哨兵，等他离开视野后一步一步前进，但在前方的必经之路上会遇到一个德国士兵，这时指挥

医疗犬引开他的注意，再从其身后将他击倒即可进入带有医护站标记的门。

4. 在下一个场景中，拉开中央一名垂死的士兵，然后其身后会出现一个小洞，控制医疗犬进入小洞，然后切换埃米尔往回走，破坏右侧尽头的障碍物进入到一个房间内**收集品 3**，在这个房间中可以从窗口处看到一个炸弹，指挥医疗犬将炸弹叼回身边。往左侧走可以看到一个引爆器以及另外一个炸弹，在更左侧会有一段引线，这里的任务是将两个炸弹放置到右侧引线，而引爆器则放置到右侧引线，但在操作的过程中需要时刻注意远处士兵的视野。

5. 引爆炸弹后进入新场景，转动面前的机关将轨道车拉到身边，在轨道车往回走时借助它作为掩体便可躲过哨兵。挖开泥土进入地道后，前方有德军看守无法继续前进，这时先从吊篮下方的门进入**收集品 4**，将左侧的大木桶拉出并越过，挖开泥土后取得地上的酒瓶，用这个酒瓶将房间之外看守的德军引开，从身后将他击倒后即可进入他看守的门内并取得机关的手柄**收集品 5**，将手柄放置在最中央的机关上，指挥医疗犬坐到吊篮之上就让它回到身边。最后来到这个场景的最左侧，指挥医疗犬爬到里面叼回士兵身旁的钥匙**收集品 6**便可从一旁的门离开。

6. 在新场景中攻击破坏中央的障碍继续前进，尽头的机关会因缺少部件而无法操作，这时从中央的房间进入，首先使用右侧的转盘机关将上方的链钩移动到最左侧，然后来到中央将钩子落下，让它钩住最左边的转盘机关，再将链钩往回收，但由于墙壁的阻隔玩家无法取得这个转盘，因此需要回到房间之外，将左侧的白色衣柜推开，从出现的入口处进入到转盘所在的位置下方，然后指挥军犬拉动机关，这样一来就能成功取得转盘。

7. 利用转盘打开大门来到顶部后，操控大炮将远处的机枪塔摧毁即可结束本关。

收集

收集品 1：在士兵往右侧跑后，不要急着往右侧前进，回头走到左侧尽头，指挥医疗犬钻入左侧尽头并挖掘地面可以取得，如果在取得后不慎被敌人发现也没有关系，收集品依旧计算在内。

收集品 2：沿梯子进入地洞后一直往左挖，在尽头可以找到收集。

收集品 3：在房间的尽头两个木箱的顶部有收集品，只要攻击敲动木箱收集品就会掉落，但注意攻击时不要离木箱太近，否则不能将收集品击落。

收集品 4：进门后就在右侧的地上。

收集品 5：进门后右侧的地上。

收集品 6：就在钥匙旁边的地上，指挥医疗犬即可取得。

剧情

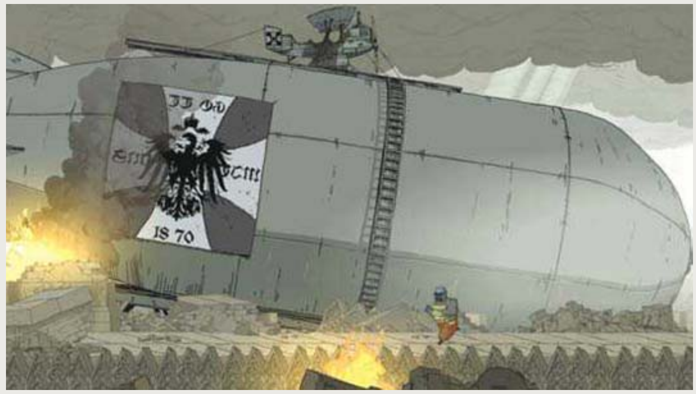
受到袭击后，安娜留了下来照顾受伤的弗雷迪，因此埃米尔必须独力寻找医疗物品拯救弗雷迪，在寻找药品的路上，埃米尔利用大炮突击了万多夫男爵，虽然男爵再次侥幸逃脱，但目睹这一切的安娜也因此得知了自己的父亲正被男爵挟持的事实。

Reims

流程

1. 由于炮火的轰炸，弗雷迪与其他两人分开了。首先操控弗雷迪离开地下，躲过炮火的轰炸前行后就会重新切换到埃米尔的视角**收集品 1**，在这里玩家的任务是操控埃米尔帮助场景中受战火波及的平民，以最终获得众人的协助合力推开障碍物以追上弗雷迪。

2. 往左侧走可以看到一名倒在火海中的男子，指挥医疗犬将其拽出后，从他身上会掉落一根手柄，手持这根手柄来到场景最右侧的房间，会发现一名男子在二楼发出求救的信号，要救出这名男子首先要转动右侧镜头的转盘，使右侧的吊梯落到底层，然后从一楼的楼梯往下走**收集品 2**，让医疗犬咬着刚才取得的手柄搭乘吊梯，重新回到上层调节转盘让医疗犬将手柄交到男子手上，在其将手柄接到机关之上后指挥医疗犬拉动机关即可降下升降梯救出这名男子**收集品 3**。



3. 回到刚才的火海旁边，从一旁的门进入建筑内部，在建筑一楼的右侧有一个被困的小女孩，只需要简单地往左拉开柜子就能让她逃出生天。

4. 在救出小女孩后将柜子重新推到右侧尽头，可以在地上拾到一把钳子，然后从左侧尽头的楼梯来到二楼**收集品 4**，再沿梯子爬到三楼，用刚才取得的钳子剪开悬挂横木的绳子就可以救出对面被困的男子**收集品 5**。

5. 至此所有的平民已经救出，接下来玩家需要在广场上与刚才救出的人对话，要求他们协助推开障碍物，经过一段地道后**收集品 6**，会进入与男爵的 2 段“BOSS”战。

6. 埃米尔与男爵的战斗中，男爵会在一个位于半空的金属吊箱中投掷手雷，玩家需要利用场景中破烂的管风琴来对他造成伤害，这里一共有 4 个琴键，左侧的 3 个需要由埃米尔控制，右侧的 1 个则需要指挥医疗犬按下，通过 4–4–2–3–4–1 的按键的顺序来按键即可取得战斗的胜利。

7. 弗雷迪与男爵在天台的战斗十分简单，男爵虽然同样会投掷手雷，但他每次投掷的最后一个手雷必然是哑弹，将其拾取后对准前后两个螺旋桨卡口投掷即可结束战斗。

收集

收集品 1：就在刚切换到埃米尔的控制后，往左走，就在安娜身旁的地上，指挥医疗犬挖掘后可得。

收集品 2：来到负一层后，就在左侧的地上。

收集品 3：在救出男子后，控制埃米尔走到该升降梯之上，指挥医疗犬再次推动机关升起升降梯，在刚才男子被困的位置有一个柜子，打开该柜子后即可取得。

收集品 4：来到二楼后，打开右侧尽头的柜子即可取得。

收集品 5：在救出男子后，指挥医疗犬在刚才被困男子所在的位置可以取得。

收集品 6：收集品就在地道的右侧尽头处。

剧情

在发现男爵的身影后，埃米尔一行决定对男爵发起攻击，这次他们来到了满目苍夷的法国城市兰斯，经过艰难的战斗，这个诡计多端的男爵被埃米尔与弗雷迪合力击退……

第二章 Broken Earth

Paris

流程

1. 进入左侧的房间内**收集品 1**，拣起壁炉下的煤球**收集品 3–1**，然后回到窗台处等待持有钥匙的白鸽，当其在窗台的正上方时就向它投掷煤球，这样离开房间所需的钥匙就会落在露台之上。

2. 打开大门离开后**收集品 2**，与公寓门外的卖报男对话后继续前进**收**

集品 3–2，在前方可以看到一辆抛锚的车，这辆车有 2 个故障，一是轮胎故障，这搬起前方广告牌旁边的备胎**收集品 4** 安装在车辆的后轮上即可解决。另外一个是引擎故障，要解决引擎的故障，首先需要稍微往回走，拣起地上的多边形扳手扭开车辆后方的水管，然后在听到女孩的哭声后重新回到公寓为其包扎，包扎的方式很简单，只要在有波动的线条处按下按键即可，这样小女孩的母亲会放下一个容器，拿着该容器回到水管处盛水，再将水倒到抛锚车辆车头的引擎处就能解决所有故障，最后再次拣起一个正方形标记的扳手，将车辆放回平地就能驾车离开这个场景。

收集

收集品 1：在大门左侧的柜子内。

收集品 2：开门后可以看到一名小女孩，收集就在小女孩身旁的桌子上。

收集品 3：这个收集并不能一步到位获得，首先在关卡初段拾取煤球后，将对面房顶的白鸽赶走，收集品就会掉落，之后在离开公寓后就能在卖报的男子身旁的地上取得。

收集品 4：搬开轮胎后，收集就在广告牌旁边。

剧情

镜头一转，时间回到了 9 个月之前的 1914 年 9 月，在这个战争刚刚爆发的阶段，安娜被训练成为了一名兽医，她的父亲希望她能在巴黎避难，但对于安娜来说，耐心并非她的强项，当她看到关于征集驾驶员的广告后，她决意投身到前线的战斗中。

Taxi Cancan

流程

本关又是十分欢乐的驾驶关，只要按照提示躲避障碍物就没有难度，相信各位玩家在如此欢快的音乐下一定会会心一笑。

Marne

流程

1. 一路前行，拖出一名在马尸体旁边的士兵并对他实施包扎，在线条波动的位置按下屏幕提示的按键即可。

2. 剧情过后**收集品 1**，接下来玩家的任务就是要为战场中的所有伤员进行治疗，一路前行进入到绿色的医护帐篷内**收集品 2**，从右侧第二个柜子中取得竖锯可以为帐篷内的伤员截肢。

3. 离开帐篷后往右侧走，从货车旁的士兵手上取得玻璃瓶**收集品 3**，手持玻璃瓶重新进入帐篷，将玻璃瓶放置到帐篷内左侧水管的下方，随后离开帐篷往左侧走，从两道铁栅栏间的入口进入**收集品 4**，拉动此处右侧水箱的机关可以让帐篷内的玻璃瓶装满水，最后再送到该士兵手上即可。

4. 在帐篷内再次拣起刚才为士兵截肢的竖锯后回到水箱所在位置，利用竖锯锯开中间的树木可以让一条围巾掉落，这可以为后面的士兵进行包扎。

5. 往前走过木桥**收集品 5**，看到一名为战友挖坟墓的士兵需要一个十字架，这时继续往前走可以看到一名倒地的士兵，用刚才从树上获得的围巾可以为其进行包扎。最后将必经之路上的十字架拖到那名士兵的身边**收集品 6** 并得到他手上的铲子，将铲子送回刚才帐篷左侧需要拐杖的士兵手上后即可完成所有伤员的救助。



6. 在最后阶段会从桥底下传来一名德军士兵的求救声，同样以小游戏的方式为其取出子弹后即可。

收集

收集品 1：在剧情过后恢复操作时，稍微往左侧走就能在地上发现。

收集品 2：在帐篷的伤员左侧，水管旁的柜子内。

收集品 3：收集就在车辆的前轮处。

收集品 4：在中央树木左侧尽头的地上。

收集品 5：沿桥上的梯子往下爬，在尸体堆的左侧可以找到。

收集品 6：收集品就在十字架所在位置的右侧尽头。

剧情

安娜对能够协助士兵奔赴前线感到十分骄傲，在通宵达旦的赶路后，安娜到达了目的地——马恩河，在这里她才切身感受到这场战争真正的恐怖所在。时光飞逝，7 个月过去了，在恻隐之心的驱使下安娜奉献了她的身心，对于她来说，每救下的一个伤员就是自己的胜利，但是这场战争却愈演愈烈，在偶然的机会下安娜从法国军官口中得知德军即将在比利时进行新型武器试验，那里正是安娜的家乡！

Ypres

流程

1. 与上一关一样，玩家的任务依然是救助伤员，前进时会看到一名啼哭的小女孩，从她一旁的门口进入房屋，可以发现她的母亲被困于二楼，这时往左侧走**收集品 1**，沿树木的梯子爬到上层即可对女子进行救助**收集品 2**。

2. 继续前行会被毒气弹挡道而无法继续前进，从毒气弹旁的尸体身上取得钥匙打开后方的大门进入教堂内，这时可以发现 3 名被困于底部的平民，首先从一层的柜子内取得一个小齿轮，然后来到上层，爬上梯子后可以发现这里的机关缺少 3 个齿轮，在这个机关的右侧有一个大齿轮，加上刚才获得的齿轮还差一个，这时只要玩家爬到最上层敲动大钟，位于房顶的齿轮就会落下，最后通过大 – 小 – 小 – 大的顺序安装齿轮，拉动左侧的机关大钟就会掉落到下层，下面的平民也会因此得救。在下层拉动机关后，一层的毒气会被驱散，随即对倒地的男子进行救援**收集品 3**，完成救援后从他一旁的门口离开即可。

3. 前行进入红色的建筑内会发现求救的女子，沿楼梯来到最顶层**收集品 4**，在右侧缺口攻击墙壁上的画作会掉出钥匙，取得钥匙后回到一楼，推动中央的柜子到右侧尽头作为垫脚石登上平台，利用刚才取得的钥匙打开右侧尽头的铁门**收集品 5**，爬到下层后会发现一个密码锁，如果刚才玩家有仔细观察路上的画作，会得出 1–4、2–6、3–8 的密码顺序，因此密码就是 468，只要转动到这些数字上等其变成绿色即可进入门内**收集品 6**，并可以在尽头的柜子内取得一个机关手柄。

4. 手持手柄原路返回，期间会触发女子被毒气弹波及的剧情，回到红色建筑的外部，在左侧的一口破井旁用手柄拉动机关，从升起的木箱中取得手榴弹，用手榴弹从外部往毒气发出的瓦砾处投掷即可炸出通路，最后到达二层为女子救援即可。

Knowledge is power　45G/铜杯

成就说明：阅读30个历史史实

取得方法：在游戏中按下△/Y键可以呼出历史史实的菜单，只要光标在每个时间上稍作停留使红色感叹号消失即算作已经阅读，到这一关后可供阅读的史实超过30个，只要之前有注意阅读的话，在本关就可以解锁这个成就/奖杯。

Ypres' wake-up call　40G/铜杯

成就说明：敲动大钟3次

取得方法：在流程中来到教堂时，期间需要敲动上方的钟获得齿轮来解谜，这时连续敲动大钟3次即可。

收集

收集品 1：破坏大树左侧尽头的障碍物后收集品就会出现。

收集品 2：完成医疗小游戏的同时就能获得。

收集品 3：完成医疗小游戏的同时就能获得。

收集品 4：在最顶层左侧的粉红色柜子内。

收集品 5：收集就在铁门旁边的壁柜里。

收集品 6：收集品就在房间中央的绿色柜子内。

剧情

为了及时警告父亲德军的阴谋，安娜连夜赶回了比利时，当安娜回到伊普尔时，致命的毒气已经弥漫在此地。她从救助的平民口中得知，作为杰出科学家的安娜父亲已不幸被渴望在战争中获得科技优势的万多夫男爵抓走。在命运的安排下，安娜在追寻父亲踪迹的途中，遇到了埃米尔以及弗雷迪……

Crash Site

流程

1. 在坠落点处布满了法国士兵，但在此处被法国士兵发现一样会判定失败，因此玩家同样需要躲避法国士兵的视线，而利用灌木丛可以很好地躲避，而且在用医疗犬吸引士兵后也可以对其进行击倒。在对一个灌木丛后的德军士兵进行治疗后**收集品 1**，会得到安娜父亲所在位置的情报。

2. 前行到达坠落点时会发现远处被残骸压住的卡尔，此时继续前行会发现一个缺少手柄的机关**收集品 2**，这个机关的手柄在前方就可以找到，不过这里需要解决一个小小的跷跷板谜题，因为单凭医疗犬的重量不足，肉身去取又太重，因此要通过适当的平衡才能指挥医疗犬到达对面获得手柄。

3. 打开机关进入另一侧**收集品 3**，在左侧会看到被残骸压住的卡尔，要救出卡尔，首先来到场景最左侧，指挥医疗犬取得一个铁罐，随后往回走从梯子爬到最顶层，可以发现对面有一颗悬挂着的炮弹**收集品 4**，用刚才取得的铁罐投掷炮弹可以炸开障碍，到达对面后将拉动铁链升起残骸，然后指挥医疗犬即可拉出卡尔并对其进行治疗。

4. 镜头切换到埃米尔与弗雷迪后，前行时埃米尔会被河流阻隔去路**收集品 5**，这时指挥医疗犬从小洞到达弗雷迪身边，一人一狗同时拉动两侧的机关就能截断水流。继续前行破坏障碍后，指挥医疗前重新回到埃米尔身边**收集品 6**，用医疗犬引开敌人的注意力将其击倒，并指挥医疗犬取得前方的红色炸药，在取得炸药后送到弗雷迪的手上，控制弗雷迪将炸药投掷到火中炸掉障碍，指挥医疗犬在前方的地底可以挖出机关的手柄，最后将手柄送到埃米尔手上就能拉动机关两人就能再次重聚。

5. 最后的谜题中，首先让弗雷迪剪开绳索放下风帆，然后指挥医疗犬取得炸弹，随后转动中央的转盘打开发动机让帆起火，随即迅速回收风帆，这样火焰会保持一段时间，只要在这段时间内投掷炸弹穿越风帆点燃并落到发动机上即可炸毁发动机。



收集

收集品 1：在遇到德军士兵前的必经之路上，很容易发现。

收集品 2：收集就在机关右侧的地上。

收集品 3：收集品在右侧尽头的树底下。

收集品 4：在用铁罐投掷炮弹前，在顶部平台的左侧尽头可以找到。

收集品 5：控制切换到弗雷迪后，不要急着去与医疗犬拉动机关，来到左侧尽头即可找到。

收集品 6：重新控制埃米尔后，回到刚才截断的河流处可以找到。

剧情

时间回到了1915年6月15日的法国兰斯，随着男爵的飞艇被击落，安娜的父亲就在咫尺之间，但虽然众人合力追击，但狡猾的男爵还是再次逃脱。被法军发现后，安娜由于拯救身为德国士兵的卡尔而遭到了抓捕，身受重伤的卡尔被投放到了俘虏营，所幸的是埃米尔由于在兰斯一役中出色的表现被获准重归自由——再次赶赴战争前线的“自由”。

Verdun

流程

1. 在收到来自女儿的来信后，埃米尔决定回信，一开始的任务就是要收集写信所需的物品。从起始点往左侧走到尽头，一名士兵想要一只袜子**收集品 1**，这时回到关卡起始点沿该处的梯子往上爬**收集品 2**，在右侧的铁丝网上可以找到一只脏袜子，这只袜子显然是不可以交到士兵手上的，这时往右侧走，进入帐篷内可以看见两名士兵在洗碗，待两名士兵都扭过头以后将袜子放到洗碗桶内，然后就可以在左侧取回干净的袜子，最后回到想要袜子的士兵所在的房间内，将袜子放到房间内的炉子上面烘干，最后就可以用这只袜子换取墨水。

2. 现在我们还需要写信用的笔，一路往右侧走，可以看到有士兵正在排队领取面包，在这里指挥医疗犬将地上的面包叼起，然后来到场景最右侧，将面包放在桌上的盘子之上，放置好面包后往回走，这样白鸽就会下来吃面包，在再次靠近时白鸽会被惊动，在飞走的同时会掉落一根羽毛笔。

3. 剧情过后，控制弗雷迪往左走躲避轰炸**收集品 3**，在轰炸炸开的道路进入一个满是炸弹的地堡，在这里要迅速转动左侧的转盘升起到上层才能躲过一劫，来到最左侧的房间后轰炸就会停止**收集品 4**。这时带领士兵走出房间，拖动中央的箱子回到刚才房间的门口，以此作为垫脚点剪断上方的绳索，这样上方就会落下几根树枝，拣起树枝对准前方的炸弹投掷就能炸出通路。

4. 炸开通路后前行没几步会因为平台超重而落下**收集品 5**，这时破坏左侧的障碍物可以在瓦砾中找到一个轮子，随后继续前进，将轮子放置在轨道车上就能将满载炮弹的轨道车修复，然后往后拉动再放开，使其因惯性撞击到前方的障碍中形成通路。而在前方再次被障碍阻挡去路时，拾取部队身后的树枝投掷到广播器上的手雷箱子上，凭借手雷触发下方的炮弹即可，临走之前记得多带走一个手雷。

5. 在前方会受到敌人的火力压制，一边躲避炮火一边前进，在遇到障碍物时用刚才取得的手雷用同样方式炮制即可，在来到树上有一辆矿车的位置，拾取地上的树枝往矿车内投掷增加重量，这样矿车就会从树上落下成为掩体，进入矿车掩体后再拾取树枝炸毁前方树干上的炮弹即可。

6. 在再次受到空袭时躲避到右侧的塔楼内**收集品 6**，沿梯子爬到上层发射信号弹后会重新切换到埃米尔的视角，首先指挥医疗犬从右侧取得一个手榴弹，然后使用手榴弹投掷到右侧的树枝上炸落一个转盘，将转盘安装在左侧的卡槽上后先往左侧走，越过满是炮弹的轨道车，在帐篷模样的位置开始挖掘，在其中可以挖出一个柜子，打开柜子可以取得一条钥匙。然后将满是炮弹的轨道车推到右侧，转动转盘将夹子调整到炮弹的正上方，拉动一旁的机关夹起一个炮弹后，利用转盘重新将炸到带到右侧的大炮弹药槽上。最后，利用先前取得的钥匙开启大炮下方的柜子取得一个小转盘，带着小转盘爬上梯子上安装到大炮上，先转动左侧的为大炮上膛，再转动右侧即可进入瞄准状态，从弗雷迪的提示中可以知道轰炸的目标位于风车的右侧，三棵树的上方，也就是调整正确位置后发射即可。

收集

收集品 1：就在这名士兵所在的柜台旁边地上。

收集品 2：爬到上层后，在左侧士兵身旁的雪堆上。

收集品 3：在进入第一个地堡后会迎面走来一名士兵，收集品就在士兵的身旁。

收集品 4：收集品在士兵集结的房间内的最左侧。

收集品 5：落下后在左侧尽头的明显位置可以找到。

收集品 6：沿梯子爬到塔楼的负一层可以找到。

www.dooland.com

剧情

1916年2月21日，埃米尔以及弗雷迪被派遣到法国的凡尔登，埃米尔从女儿玛丽的来信中得知圣米耶市的环境变得十分恶劣，但让埃米尔鼓舞的是他的孙子正在健康地成长。在受到了德军的袭击后，两人排除万难合力将德军的炮台摧毁，这使得法军避免了无谓的伤亡，两人也因此得到了军方的表彰，另一方面，安娜与卡尔都已经平安无事。但是，战争却没有因此而停下脚步，此后的10个月，凡尔登旷日持久的战役使得死亡士兵人数超过了70万人，这一役也被后人称为“凡尔登绞肉机”。

Douaumont Fort

流程

1. 一路前进时会看到用骷髅标记的木板，木板上面的箭头表示的是下方有地雷，从没有箭头标记的一处往下挖并到达地底**收集品1**，随后在躲避蒸汽的同时挖开泥土前进，在再次往下挖之前指挥医疗犬穿过小洞到达下方，在下方会有一名士兵在往炉子里添柴，只有借助医疗犬吸引他的注意力后方可让蒸汽停止并继续往下层进发**收集品2**。

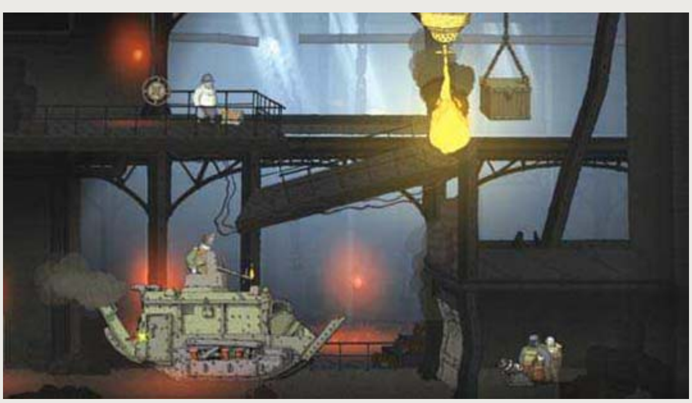
2. 从下层到达刚才为蒸汽炉添加柴火的士兵处，与医疗犬配合将其击倒后需要为弗雷迪打开通路，首先沿士兵所在位置的梯子往上爬**收集品3**，拉动上方的机关将蒸汽管道的走向改变，然后将放满柴火的容器推到右侧，拉动机关让上方的升降台落下，再从最右侧的房间内拿出一个稻草人，将柴火容器以及稻草人一同放在刚才落下的升降台上再升起，这样上方手持火焰喷射器的德军士兵会对稻草人作出攻击，同时柴火容器被点燃，最后再将升降台落下，把着火的容器推到锅炉处即可放出蒸汽。

3. 利用升降台让医疗犬到达上方与弗雷迪会合，破坏左侧的障碍物后让医疗犬取得内部的炸药，利用投掷炸药的方式可以吓走拿火焰喷射器的敌人，沿尽头的梯子往下爬后继续前进即可**收集品4、5**。

4. 在被火焰阻隔的位置，取得下方的炸药后让炸药穿越火焰炸开对面的大门，打开后人从下方穿越，小狗从小洞钻过去即可。在弗雷迪遇到男爵后，男爵会启动一个火焰装置，往左侧走躲过火焰并等待火焰停止后，走到右侧的尽头取得炸药，再次等待喷火装置移动到左侧时用与刚才炸开大门相同的方式炸开此处的门，这时在门后取得炸药，等待刚才的火焰装置到达最左侧时，让医疗犬拉动最里面的机关，使上方的另一个火焰喷射器也喷出火焰，同时迅速瞄准移动的喷射器投掷，如果成功的话就可以引燃炸药炸毁火焰喷射器并形成通路。

5. 前方再次被火焰阻挡去路时，首先要让医疗犬通过小洞到达对面的机关处，通过上下移动的火焰喷射器以及调整医疗犬所在位置的机关，让点燃的炸药分别落到两个挡路的喷射器上方就可以形成通路。在被驾驶坦克的男爵追击时往右走拉动尽头的机关即可。

6. 切换到埃米尔的视角后，沿弗雷迪刚才的轨迹原路前进，在走到斜坡之上后进入第一个房间并爬到2层，挖开2层右侧的泥土后一路前行，再次挖开尽头的泥土从一个地堡中回到弗雷迪所在的区域**收集品6**，在这里需要从男爵手中救出被困的弗雷迪。首先转动转盘使吊箱升到最高层，这样可以使右上方的管道重新拼接并喷出火焰，这时调整吊箱的位置，使得吊箱与倾斜的平台形成一定的角度，确保埃米尔可以在投掷炸药后使炸药撞到吊箱后再落到倾斜的平台上，只要投掷的时间点正确，可以让点燃的炸弹落到男爵的坦克之上，反复数次男爵的坦克就会被摧毁。



收集

收集品1：在到达地底后，左侧黑暗的位置其实是一个隐藏的挖掘点，挖开泥土进入可以取得。

收集品2：将蒸汽停止后，一直往左下方挖即可找到。

收集品3：爬过两段梯子后到达顶层，打开绿色的柜子可以找到。

收集品4：爬下梯子并走过一段斜坡后，会看到一名在必经之路上的敌人，击倒这名敌人后进入他身旁的房间内，在内部爬上梯子可以在柜子中找到这个收集。

收集品5：在取得上一个收集后离开该房间，前行几步可以发现有一名敌人在另外一间房间内左右走动，进入这个房间，在右侧的柜子内可以找到。

收集品6：从第二次挖开泥土进入的地堡离开后，收集就在左侧的地上。

剧情

1916年5月8日，埃米尔以及弗雷迪所在的小队被派遣到法国杜奥蒙，任务的目标是夺回德军其中一个战略的核心——杜奥蒙要塞。在这个要塞中二人虽然再一次击败男爵，但男爵在逃脱时点燃的炸弹使得二人以及安娜的父亲受到了波及。毫无疑问，这次的任务划下了失败的句号。

第三章 The Poppy Fields

Prison Camp

流程



1. 玩家在本关中的最终目的是获得位于起始点旁边医护站内的剪钳，首先玩家需要了解集中营的地形，这里分为下方的外街以及上方的内街，首先往上来到内街，一路往左侧走**收集品1**，从一个有水滴标记的门口进入澡房，澡房内的男子想要获得水来洗澡，这时先从右侧拾取一个煤球，然后离开澡房爬到室外右侧的两个厕所之上，对准左侧墙壁将分离的管道重新接上。重新返回澡房内，从一旁的梯子爬到上层，利用三个机关将管道调整到**如图所示**的位置**收集品2**，最后回到男子身边拉动机关即可引水，在男子洗澡时即可从长椅上取得他的衣服肩带。

2. 回到外街，从有香肠标记的门口进入厨房，从右侧的梯子往上层爬，拉开位于上层的柜子会出现新的门口，从该门口走到上层的室外，将刚才获得的肩带放在金色的盘子上，然后用转盘运送到对面可以换取医疗包。

3. 离开厨房回到外街，往左侧走进入有麻布袋标记的洗衣房，将刚才获得的医疗包放到盘子上拉动机关送到上方肚子疼的洗衣工手上**收集品3**，回到工作岗位后，他会从右到左放下三袋衣服，玩家需要推动轨道车去接住这些衣服，接住中央的衣服后，可以获得一条身分象征的红领巾。

4. 回到内街进入有床标记的寝室**收集品4**，往右侧走从两名在打牌的人身后取得烟斗。

5. 回到外街的厨房，将烟斗送到厨师的手上**收集品5**，在他离开后拣起他身后的西红柿，往上将3个木架的支撑点全部破坏后可以获得一块肉。

6. 将肉放到医护站看门狗旁的食盘内，这样就可以进入医疗站内取得剪钳。在最后的越狱部分只需要简单躲避前方的探照灯光并剪开铁丝网即可。

Helpful Laundryman 25G/铜杯

成就说明：帮助洗衣工接住所有3袋衣服

取得方法：在洗衣房时，由于主线流程需要至少也要推车帮男子接住2袋衣服才能获得关键道具，只需要将第3袋衣服都接住之后就能解锁。

收集

收集品 1：在内街左侧尽头的地上。

收集品 2：转动机关的过程中，从右侧的转盘控制的管道上会掉落这个收集。

收集品 3：在拉起盘子后，在左侧尽头的麻布袋堆旁可以找到。

收集品 4：进入寝室后往左走，在空床上可以找到这个收集。

收集品 5：将烟斗交到厨师手上后，收集就在他身后的桌子上。

剧情

失去了弗雷迪这样一位挚友后，埃米尔在寄往女儿的信中写下了他的悲伤，但埃米尔并不知道的是，卡尔在此前就已经收到来自玛丽的来信，埃米尔的孙子、卡尔的儿子患上了重病，意识到战争永无休止的卡尔，决心从集中营越狱，但尽管他费尽心思策划了越狱计划，最终还是以失败而告终。

Douaumont

流程

1. 指挥医疗犬将弗雷迪从瓦砾中拉出，前行可以听到安娜父亲的求救声，将其救出后**收集品 1**，回头走到发出电光的总开关处，他会马上将总开关修好，拉动地上的机关即可恢复供电。

2. 从坦克旁的门进入，从右侧的梯子往上爬**收集品 2**，拣起炸药站在上方的移动平台上，然后指挥医疗犬拉动机关，在拉动的过程中瞄准上方的缺口投掷炸药，如果准确的话可以炸开左侧的缺口获得一根保险丝。





3. 将保险丝交到安娜父亲的手上，他会将男爵的坦克修好，驾驶坦克往左侧碾碎障碍前进即可**收集品 3**。

4. 跟随安娜父亲进入新的区域后需要通过调整 3 个转盘使得上方机器生产出 2 块安娜父亲要求的铁板形状，具体如图所示。

5. 回到坦克所在位置，从坦克右侧的梯子往上爬并进入这里的房间**收集品 4**，在弗雷迪拉动房间内的链条后指挥医疗犬马上拉动下方的机关，这样大炮就可以装嵌到坦克之上。

6. 最后驾驶坦克的阶段十分简单，简单来说就是人挡杀人佛挡杀佛，这里就不再赘述。

收集

收集品 1：将安娜的父亲救出后，就在他被困的位置可以找到。

收集品 2：爬上梯子后，收集就在柜子之中。

收集品 3：在驾驶坦克往左走的路上会有一个柜子，一直走直到停下坦克后往回走取得即可。

收集品 4：收集品就在进入房间后右侧地上。

剧情

被埋在瓦砾之下的弗雷迪，梦到了德军在他婚礼上的无情轰炸使他失去了最爱的妻子，这也是他复仇的开端。几经艰辛，弗雷迪不仅逃出了要塞，而且还重创了德军，因此受到了法国英雄凯旋般的待遇，弗雷迪也最终于埃米尔再次重聚。从埃米尔的来信中，安娜知道了父亲获救的消息，但这次的相聚，却是短暂的。

Vauquois'Mine

流程

1. 跟随 SOS 标记沿惟一的路前进，爬下梯子到达一个两侧都是泥土的场景时，首先挖开左边的泥土，指挥医疗犬将士兵从毒气中拽出，然后再让医疗犬取得他被困位置的铁罐，之后在不触碰地面炮弹的情况下往右侧小心地挖开泥土，用刚才的铁罐投掷炮弹即可安全通过。

2. 跟随下一个 SOS 标记继续前进，来到新的场景后会在最左侧看到一辆矿车放置在不安稳的平台，拣起地上的炸弹穿越上方的火焰到达该平台就能将矿车炸下。拖动矿车作为垫脚点沿半截梯子爬到上层后**收集品 1**，从传出 SOS 标记的右侧的门进入，拣起右侧的炸药往中央有火的地方投掷，这样可以在中央炸出一个机关，随后回到外面，指挥医疗犬从 SOS 标记右侧的小洞进入，然后控制埃米尔再次从右侧的门进入，这样医疗犬就会出现在刚才炸开机关的位置，让医疗犬推动机关后，中央喷火的位置会改变，这时转动转盘让上方的盘子靠近埃米尔，然后将炸药投掷到盘子之上，再次转动转盘运送炸药到达最左侧就可以引爆围困士兵的炮弹并将其救出**收集品 2**，最后在刚才士兵被困的位置取得引爆器后即可原路返回。

3. 原路往回走，将引爆器放在两条引线之间引爆炸药可以炸出通路**收集品 3**，从带有 SOS 标记的门进入后需要往下挖开泥土继续前进**收集品 4**，遇到一名死去的士兵后继续挖泥前进，在前方会遇到被倒吊的德军士兵，爬上梯子转动转盘将其放下，然后指挥医疗犬将他救出。在后面的流程中，这名士兵会为我们炸开通路，挖开道路继续前进后，借助这名德军士兵之力可以渡过满是毒气的深坑，在到达对面后需要以同样的方式将这名德军士兵也送到这边来，两人合力推开巨石后继续前进即可离开这个场景。

4. 剧情过后离开帐篷，沿梯子往下爬后向右走，在头上有 3 名德军士兵的位置挖开前面的泥土，随后从这里的梯子往下爬**收集品 5**，取得一名士兵面前的酒瓶，然后站在升降平台处对准上方的机关投掷即可回到上层并形成通路。回到上层后一直往前边挖边走，挖开尽头的土堆后会出现一个狗洞，让医疗犬进入后会到达德军士兵所在的最上层，稍微往回走指挥医疗犬取得扳手后回到身边即可。

5. 回头往最左侧走，利用刚才获得的扳手扭动机器，下方的升降平台就会升起**收集品 6**，最后推动升起的矿车往右走即可。



收集

收集品 1：来到上层后先不要急着进门，往右侧走引发毒气的爆炸后，指挥医疗犬挖取毒气下方的土堆即可获得收集品。

收集品 2：在救出士兵后，转动转盘让上方的盘子落在火焰之上，然后对准盘子投掷一个炸药，在炸药被引燃后立即转动转盘使盘子连炸药到达最右侧，在炸开右上方土堆的同时收集品也会随之掉落。

收集品 3：在炸开通路后，在前方尽头有一个土堆，指挥医疗犬挖掘可以取得。

收集品 4：在往下挖的过程中，注意中段会有一块石头作为落脚点，挖干净这里的泥土就能找到这个收集。

收集品 5：爬到梯子之下后，挖开右侧尽头的土堆可以找到。

收集品 6：在平台升起后走到最左侧，收集品就在地上。

剧情



1916年5月14日，弗雷迪被派遣前往索姆河，而埃米尔的部队集结在名为沃屈瓦的市镇中，在埃米尔的帮助下，法军在地底埋下的炸弹重创了德军，但心性善良埃米尔却因这样的懦夫行为深感自责。值得埃米尔庆幸的是，安娜与他的父亲终于重聚了，这意味着男爵无法再利用安娜父亲的知识来作恶，但安娜却为埃米尔带来了噩耗——卡尔在越狱时被杀死，在这个巨大的打击下，埃米尔陷入了无尽的悲痛之中。

Reims Forest

流程

1. 逃脱的一开始，在前行受到铁丝网的阻挡后进入一旁的房屋内，并从房屋内的梯子爬到下层即可躲避，待追兵离开后重新回到室外时，原来的铁丝网就会被剪开。

2. 在前行遇到无法避开的探照灯时，从灯光前的桥梁来到另一侧**收集品1**，再从前方的桥回到外侧即可继续前进。在躲避灯光的同时慢慢前进，来到一间房屋外时不要急着转动转盘开门进入，因为一段时间后后方会有追兵杀到，在此处应继续前行爬上两棵树上，攻击顶部的苹果使其落下即可吸引追兵的注意力。

3. 回到刚才转盘所在位置升起大门进入**收集品2**，在二楼左侧可以获得剪钳，转动二楼右侧的转盘落下平台回到刚才落下苹果的位置剪开铁丝网即可继续前进。

4. 前行来到一座桥梁时会受到前后夹击，沿桥梁的梯子往下爬**收集品3**，稍作躲避后在敌人看不见的情况下回到桥梁上，取得右侧的玻璃瓶后再次爬到桥梁之下，前进到一个固定在树上的吊灯时，用刚才取得的玻璃瓶将其破坏方可继续前进。

5. 在来到一片玉米田前时，拿起入口处的稻草人前行，在无可避免地被探照灯照到时放下稻草人可以作为掩体躲避**收集品4**，穿越这片玉米田后，需要借助羊群来作为掩体移动，只要注意羊群的移动轨迹就不会有太大的问题。

6. 在最后阶段附近会变得一片漆黑，期间天空上会飞起数个信号弹作为照明，只要在信号弹闪耀时躲在草丛里面就不会有问题，用这种方法一路前行就能完成本关**收集品5**。

收集

收集品1：过桥后往左侧走即可发现。

收集品2：进门后右侧有一个柜子，收集品就在其中。

收集品3：爬下梯子后左侧的草丛内。

收集品4：收集就在这片玉米田的必经之路地上，稍作注意就不会遗漏。

收集品5：在最后这个逃脱阶段，除了作为掩体的草丛外还会经过2棵大树，收集品就在第2个大树的树干下。



剧情

时间回到了5天前卡尔越狱的那个晚上，在被发现后虽然卡尔想尽了一切办法逃离，但最终还是被法军士兵赶上，在危机关头由于一同越狱的同伙受伤死去，卡尔灵机一动将刻有自己名字的铭牌换到同伙的身上，以此伪装自己的死亡。

The Somme

流程

1. 前行取得登上坦克，在前进的路上会遇到战斗机以及轰炸机的攻击，但只要注意队友的提醒，提前做好瞄准的准备，一发炮弹就能将它们击落，最终来到前方时坦克会被强制摧毁**收集品1、2**。

2. 在坦克摧毁后沿坦克旁边的梯子往下爬，在下方左侧的德军士兵会点燃导火索试图引爆炸药，这时玩家要迅速追赶火苗并将其踩熄灭**收集品3**，前行拾取地上的手雷，往中层的箱子处投掷炸毁平台使箱子落下，推动箱子来到右侧借助它来到更高处，再用另外一个手雷往上方用机枪塔压制的德军投掷即可。

3. 回到上层登上新的坦克上继续护送士兵前进，这里除了会受到飞机的攻击外，敌人还会从碉堡中发射炮弹，在这里建议优先处理空中的威胁再料理地面的敌人。

4. 最后与男爵的对打只是简单的QTE，没有任何难度。

Brothers' Keeper 70G/铜杯

成就说明：在驾驶坦克护送士兵前进的过程中保证全员生还

取得方法：驾驶坦克护送士兵在本关中一共有2次，第1次在关卡的刚开始，在这里会受到轰炸机以及战斗机的袭击，但只要根据士兵的提示提前做好射击的准备就不会有太大的问题。第2次登上坦克后需要再次护送士兵，这一次除了空中攻击外还有地面的攻击，由于地面的攻击是以抛物线形式出现的，因此只要坦克保持前进就能在一定程度上避免士兵被地面的攻击命中，遵循先打飞机后打碉堡的顺序即可。

收集

收集品1：这个收集比较特殊，它要求玩家必须在驾驶坦克护送步兵前进的过程中不死一人，也就是说5名步兵全员生还，这样在坦克被破坏后，与带头的士兵对话后他会送出这个收集品，上前拣起即可。

收集品2：这个收集与收集品1几乎相同，在于队伍最后的士兵对话后，他会在履带旁边扔出这个收集。

收集品3：在踩踏火苗后回头来到最左侧即可找到。

剧情

1916年9月15日，索姆河战役的战火仍在蔓延，弗雷迪被赋以驾驶新型武器坦克奔赴前线支援的重任，同时，诡计多端的万多夫男爵也期望着在这场战役中立下显赫战功取悦他的上司。两人在这一场战役中最终相遇，而一路东躲西藏的男爵也终于直面弗雷迪，在弗雷迪的铁拳下男爵被击倒，而男爵也因战败而被他的上级调离战争前线，这对于好战的男爵而言，这是比死亡更加残酷的惩罚。

Vaubecourt

流程

1. 前进的过程中会听到小女孩被野狗困于树上的求救声，继续往前走后方会有法国警察走来，这时进入民宅旁的小院稍作躲避，并取得此处的树枝返回到小女孩所在的位置，朝树下的两只野狗投掷即可救出小女孩。

2. 剧情过后受到警察搜捕时**收集品1**，从左侧的梯子爬到房顶上重新



回到室外，在马厩内更换白色的衣服后可以骗过搜捕的警察。

3. 与安娜相遇后会触发车抛锚的剧情，恢复操作后进入左侧的门口，可以发现2层有一套法国警察的服装，从右侧楼梯来到2层，躲避第1名警察后，指挥医疗犬将第2名警察面前箱子上的食物叼走就可以引开所有两名警察并更换衣服**收集品2**。

4. 来到这一座建筑的最顶层**收集品3**，从右边的窗台离开并往下爬，在这个平台上可以使用转盘将悬挂在绳子上的法国士兵衣服运到这边来，将法国士兵的衣服换上沿梯子爬下**收集品4**，从右侧的法国士兵身边取得一瓶酒，随后将这瓶酒让医疗犬叼住再回到外街。

5. 回到外街后往右侧走，由于酒瓶被医疗犬叼着，因此可以成功携酒蒙混过关，进入右侧的门口并来到2层，在右上角的门口敲门，待军官开门后将酒瓶送到他的手上，在他站在房间后让医疗犬推倒木箱中的酒瓶他便会推门离开**收集品5**，并将他身上的脏衣服留在门外，换上他的衣服后回到外街，从最右侧取得车轮再将其交到安娜手上即可。

收集

收集品1：不要急着从左侧的梯子往上走，在房屋的最右侧桌子上。

收集品2：更换法国士兵衣服后回到一层并从梯子爬到负一层，在这个牢房的右侧尽头可以找到。

收集品3：沿梯子爬到最上层后，就在左侧的地上。

收集品4：就在更换法国士兵衣服的位置下方有一个土堆，指挥医疗犬挖掘可得。

收集品5：在军官推门离开后，进入他所在的房间并走到右侧的露台，收集品就在露台上。

剧情

1917年1月18日，卧床不起的埃米尔恳求安娜回到圣米耶寻找他的女儿，告知她关于卡尔的“死讯”，与此同时，卡尔这位忐忑的父亲、丈夫也正往圣米耶赶去。在命运的安排下，安娜与卡尔在路上碰头，正当他们全速前往圣米耶时，车却在路上抛锚，虽然卡尔伪装成法国军官将车辆成功修好，却受到了法国士兵的猛烈追击……

Fight of the Bumblebee

流程

与之前类似的驾驶关，但这一次的驾驶关比之前的两个驾驶关要难得多，在这一关中再不是简单地躲避敌人，而是需要用炸药击退追击的敌人。这里的敌人只有两种，一种就是普通的炮车，这种敌人只需要待他们停火后向其车顶扔出炸药即可摧毁。另外一种就是军官驾驶的巨型装甲车，这个装甲车比较不好对付，它发射的炮弹反应时间很短，因此很容易被命中，而且他还有撞击、投掷木桶障碍以及急停等物理攻击手段，玩家需要注意其移动的倾向进行躲避，一旦其身处我方身后同时打开车顶盖就是我们投掷炸药攻击的时机。即便这台装甲车比较棘手，但它的攻击模式是固定的，而且这里的检查点有很多，稍微背板就能通过。

第四章 Wooden Crosses

Occupied Casern

流程

1. 开始后取得桌子上的卷轴，一路往右侧走，期间医疗犬会遇到它之前的主人，与其对话后来到右侧尽头建筑的3楼，将卷轴交到士兵手上后就能在屏风处更换德军的衣服**收集品1**。

2. 更换衣服后，还需要取得德军的头盔以及军备，这时来到这个建筑的1楼，由于已经更换衣服，右侧的士兵就会让开道路，在这一侧的房间内，玩家需要想办法获得右上角的钥匙。要获得钥匙，首先从这个房间的后门回到室外，随后一直往左侧走会发现一堆苹果**收集品2**，拣起苹果回到刚才的房间内，先攻击桌子上的铃铛吸引士兵的注意力，同时将苹果对准钥匙投掷，并迅速指挥医疗犬取得钥匙即可。

3. 回到建筑的2层，用刚才的钥匙打开中央的白色门就能在里面获得头盔，同时在房间的右侧尽头还能拣起一面军旗。

4. 用这面军旗从1楼的后门来到旗杆处使用并将其升起，然后回到2楼刚才取得头盔的房间内，从窗户上的标志可以得知“1–8、2–5、3–1”的提示，其实这就是2楼右侧密码门的密码“815”的提示，打开密码门后在里面即可取得军备**收集品3**。

5. 在受到法军的空袭后往左躲避，乘车前往战场往左侧一直走，遭遇毒气弹攻击后沿梯子爬到下层，破坏右侧的障碍进入这里的门口**收集品4**，进入新的场景可以看到上方有一个防毒面具，要取得这个面具首先要对悬挂在半空的吊钩进行攻击，使这根绳索在空中左右作较大幅度的摆动，然后指挥医疗犬推动左侧尽头的绳子升起摆动的吊钩就能将面具钩取。取得面具后返回上一个场景，让戴上防毒面具的医疗犬进入左侧为卡尔取得防毒面具即可原路返回地面**收集品5**，沿来路往回走，在爬下梯子后进入上方即可。

收集

收集品1：就在更换德军衣服位置的右侧地上。

收集品2：拾取一个苹果后一路往左侧走，将苹果交到正在抚摸马只的医疗兵手上，他会为我们送上收集品。

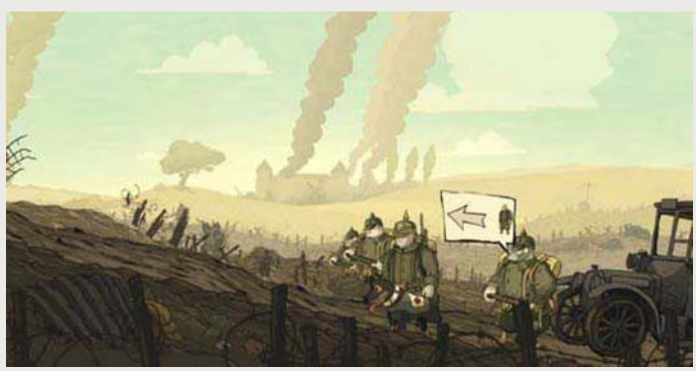
收集品3：进入密码门后，收集就在地上。

收集品4：进门后在右侧的地上。

收集品5：返回地面后，收集品就在左侧被毒气弹杀死的士兵身上。

剧情

虽然二人成功击退了追击的法国士兵，但当他们成功到达圣米耶时，却遭遇到占据该地的德军士兵，在表明自己的身份后，卡尔被再次安排到军中为德国而战，而安娜也被派遣成为前线医护员。在数月后的1917年4月8日，法国对圣米耶实施了突袭，虽然有点讽刺，但这正是卡尔最后的机会。



Vimy Ridge

流程

1. 关卡开始后一路往前冲锋，期间只需要拉动两个机关发射大炮即可。来到一个战壕时会被轰炸而下的炮弹阻隔，在这个战壕的入口来到内侧**收集品 1**，利用右侧的的望远镜观察远处两门大炮可以得知其所在坐标分别为 65 以及 5，此时回到外侧，利用战壕左侧转盘调整发射位置破坏两座炮塔即可

2. 继续前进的路上除了需要躲避来自上方的炮火外，还要注意及时破坏挡道的障碍，爬下一段梯子来到一门大炮前，指挥官会让玩家去启动大炮，从指挥官脚下的梯子往下爬**收集品 2**，爬到下层后走到最左侧攻击木桶震下一个扳手，用这个扳手作为启动机关的手柄拉动中央的机关，这样一来沿梯子回到上方时大炮就会转向，调查大炮进入瞄准状态，在这里对准任意方向发射大炮，在空中的飞行员会用标记告知玩家需要如何调整发射的方向，重复直到正确命中目标。

3. 继续前行，期间指挥官会坐上一辆坦克，建议在躲避炮火的同时与这辆坦克保持距离，不信邪的可以试试。与友军会合后推动插有联军旗帜的推车作为前进的掩体，到达机枪扫射的塔楼下时往下方走，击倒守在炮台的德军士兵拉动炮台即可为友军打开通路。

4. 进入占领的塔楼之内**收集品 3**，爬上梯子来到另一侧，最后协助加拿大士兵升起联军旗帜。



King of the Hill 145 55G/铜杯

成就说明：用加农炮击中德军的旗帜

取得方法：在关卡的前半段，玩家需要调整大炮的坐标击中远处的两门大炮方可继续前进，在转动转盘对大炮位置进行调整前，在大炮原封不动的状态下拉动机关发射炮弹就能击中远处的军旗从而解锁成就/奖杯。

收集

收集品 1：进入这一侧后，往左侧移动，在碉堡门口的地上。

收集品 2：爬下梯子后，收集品就在右侧的桌子上。

收集品 3：爬到上层后先不要急着往右侧离开，在左侧指挥官的身旁有收集品。

剧情

当卡尔终于接近妻儿时，次日的 1917 年 4 月 9 日，弗雷迪随加拿大军队参与了维米岭战役，在经历协约国多次的失败以及牺牲后，这一次加拿大军取得了全面的胜利，并从德国手上夺回了维米岭。对于身为美国人的弗雷迪来说还有更深层的意义，这一战的胜利促使了美国加入协约国对抗德国的决心。

The Farm

流程

1. 前行进入满是毒气的房间后，要通过这里首先从入口处的梯子往上爬，在上层左侧转动转盘会在门口位置落下一个吊篮，指挥医疗犬跳到吊篮之上再重新将吊篮升起，升到高处时指挥医疗犬回到身边它就会破窗而入来到上层，然后控制卡尔回到下层，往前走爬上中央的升降装置上后，指挥医疗犬拉动机关将卡尔升到高处，之后来到右侧将中层的绳梯落下即可将道路连通**收集品 1**。沿这条绳梯回到底层，同时指挥医疗犬再次拉动机关使机关落下，这样一来卡尔就可以在这一侧将中央的升降平台推到医疗犬所在的平台，最后连平台带狗一起拉到右侧区域。在医疗犬到达右侧区域后，指挥他在中层的右侧叼起一个铁罐，然后拿着这个铁罐来到第三层，将右侧的玻璃窗破坏后可以获得更好的视野，然后从这个窗户以一定的角度投掷铁罐，让铁罐撞到木板后掉落触碰下方的炮弹炸开通路。



2. 前行进入一个谷仓模样的建筑内，在门口位置往里面走，进入内侧后拣起一个篮子，抱着这个篮子回到外侧，将它抱到右侧的吊钩之下，然后爬上右侧的梯子拉动机关，这样吊钩会落下并与篮子结合，让医疗犬进入这个吊篮中，然后拉动再起拉动机关升起吊篮，再用转盘将医疗犬运送到左侧的区域，随后爬下梯子回到左侧区域，可以发现由于毒气的阻隔根本无法进行任何操作，此时一直往右侧走，在触发轰炸机轰炸的剧情后在地上拣起砖块，然后回到这个谷仓的左侧入口处，对准二楼的窗户投掷后，再重新回到谷仓内部时，刚才阻挡视野的毒气就会被驱散**收集品 2**。指挥医疗犬从小洞进入内侧后控制卡尔再回到内侧，在内侧让医疗犬拉动机关升起吊桥**收集品 3**，前行几步后再次落下吊桥来到上层，最后再次升起吊桥即可继续前进。

3. 从房顶进入第 3 座建筑内部会被木箱阻隔，当玩家试图从梯子原路往上爬时，梯子必然会折断使玩家掉落到下层**收集品 4**，破坏障碍一路前进，在往左拉动一个柜子时会掉落到更下层，最终在左侧可以找到卡尔的妻儿。

4. 最后被毒气环绕时，需要拉动玛丽往右侧走，期间会遇到一个障碍物，将其破坏后将玛丽继续向右拉即可。

收集

收集品 1：从落下的绳梯往下爬，在梯子下的桌子上可以找到。

收集品 2：驱散毒气后先不要急着让医疗犬进入内侧，在一根梁子旁边就有收集，示意医疗犬取得即可。

收集品 3：让医疗犬升起吊桥后，前行几步在三个并排的麻布袋上可以取得。

收集品 4：在掉落到下层后，收集品在壁炉的旁边。

剧情

毒气弹的轰炸，倒塌的民房，在这样的绝境下卡尔最终与妻儿得以相见，在毒气的笼罩下，卡尔取下了自己的防毒面具放到妻子的脸上，虽然卡尔奋力想带妻子脱离险境，但也难敌毒气的侵袭而最终倒下，两人也因此生死未卜。

Chemin des Dames

流程

1. 一开始将军要求埃米尔征集 3 名士兵，这时往左侧走征集所有 3 名士兵即可**收集品 1**。

2. 征集士兵后前进，期间注意躲避路上的炮火，来到一个地堡后，玩家需要合四人之力推动前方的推车使机关出现**收集品 2**，拉动机关后随即回到地面，当同伴在前方剪开铁丝网时会被德军击毙，这时玩家需要在德军停止射击时将同伴拉回地堡并拣起其掉落的剪钳剪开铁丝网继续前进。

3. 在前方需要挖开一段泥土方可继续前进，在通过这段泥路后前方会进入一个安全的地堡，但在离开这个地堡后，路上虽然有一些掩体，但这些掩体十分脆弱，受到几下攻击就会被完全破坏**收集品 3**，

因此在这里玩家需要判断掩体的状况，保证又快又准地前进。

4. 通过一个遍布伤员的地堡后，玩家在破坏前方的障碍后可以看到下方有可供挖掘前进的泥土地道**收集品 4**，但这条地道中有放置有大量的炮弹，因此在移动时需要注意挖掘的路径。

5. 离开地道后继续前进，将前方压在尸体堆下的士兵救出，随后靠中央的尸体堆作为掩体躲避敌人的炮火再作前进，踏过尸体来到上层后会遭遇来自上方的轰炸，躲避几枚炮弹后进入新的地道**收集品 5**，在尽头处同伴会为我们放置放置炸药，但还没来得及引爆他就被德军的轰炸命中，玩家需要使用他留下的引爆器炸开通路。

6. 躲避轰炸以及炮火一路往前走，再次出现泥土通道时不仅需要躲避泥土中的旧炮弹，而且同时要注意来自上方的新炮弹，在这里建议玩家尽量按照 U 型的路线走，这样无论是上方还是下方的炮弹都能很好地应对。在关卡的最后阶段会登上一辆轨道车**收集品 6**，往左拉动轨道车上的机关就会前进，往右就会停止，实际上这段流程与刚才躲避敌军炮火的理念无异，只是操作方式有所不同罢了。

7. 在剧情中会被炸弹波及，恢复操作后走到迫使士兵送死的军官身后对其进行攻击就能结束本关。

收集

收集品 1：在征集的第 3 名士兵的身后就可以找到这个收集。

收集品 2：将推车推至最右侧，然后在右侧的地上可以找到这个收集。

收集品 3：收集品就在这段路的必经之路上，由于掩体十分脆弱，因此必须迅速拣起。

收集品 4：在这里不要急着往右侧挖泥前进，而是反方向往左下角挖就可以找到。

收集品 5：在受到轰炸后地道中头上的掩体会被炸开，在躲开几枚炮弹后向前走会进入一条新的地道内，收集品就在这条地道的地上。

收集品 6：在轨道车行进的过程中，在来到第二个掩体中时就可以在地上尸体旁找到。

剧情

1917 年 4 月 16 日，此时的埃米尔依旧身患顽疾，但将军却下令所有能站起来的士兵都需要投入到布置贵妇小径防御工事的工作中，然而在这场战斗中法军明显处于劣势，但将军却威迫士兵前进送死，无法忍受这一切的埃米尔袭击了发号施令的将军，而这一击却不慎将其杀死。以此为起点，不久之后这里的法军士兵掀起了一场暴动，而此处的防御工事也被迫遗弃。最终埃米尔与其他参与暴动的反抗军一同被抓获，等待着军事法庭的审判。

Saint Mihiel

流程

1. 停车后进入农场之中，往左走可以发现卡尔一家，将卡尔从瓦砾中拖出进行一次医疗小游戏。

2. 在剧情中到达医院后，需要对卡尔进行第二次医疗小游戏。在恢复操作后**收集品 1**，玩家需要找到一个医疗包为卡尔继续治疗。从这里的楼梯往上走**收集品 2**，从右侧进入另一侧的病房区域**收集品 3**，随后一直沿路往下走，直到进入一个地下室内**收集品 4**，在右侧的柜子内可以最终找到医疗包。

3. 原路返回为卡尔再次进行医疗小游戏，完成后本关结束。

Healing Hero 60G/铜杯

成就说明：在对卡尔实施的3次医疗小游戏中不出任何错误

取得方法：在本关中一共会对卡尔进行3次医疗小游戏，只要不出现任何错误，在最后就能获得这个成就/奖杯，总的来说不是很难，如果实在感到困难的玩家也可以通过背板的方式来完成。

收集

收集品 1：在恢复操作后马上往右侧走，在室外的庭院草丛旁边可以找到。

收集品 2：从楼梯走到 2 楼，在左侧的柜子内可以找到。

收集品 3：在取得收集品 2 后往右侧走，从右侧的门口进入病房区域，在这个区域往右走可以透过窗户看到一个柜子，收集品就在其中。

收集品 4：进入地下室后，收集品位于左侧第 3 个柜子之中，至此所有收集品收集完毕。

剧情

在忠诚的医疗犬的帮助下，安娜得知了卡尔的情况并火速赶到卡尔身边展开救援，经过多次的抢救，卡尔最终骗过了死神。在从昏迷中苏醒过来后，卡尔看到了身边平安无事的妻儿，这足以让他忘记三年间战火以及流放为他带来的伤害……

Maizy

剧情

在数周都没有得到关于埃米尔的任何消息后，玛丽终于收到了她父亲的来信……

亲爱的玛丽：

对于我而言，战争已然结束。

我对一切都无怨无悔。

自战争爆发后我看到过太多的恐怖，因此我希望上天能仁慈地眷顾你。

人生是短暂的，而我十分庆幸我能拥有过如此多的欢乐。

我感恩我曾经历的一切，特别是上天将你这份最好的礼物赐予给我。

这将是我最后的一封信。

由于错手杀死了一名军官，我被军事法庭认定为有罪。

你要相信我并非有意为之，只是战争容易让人变得疯狂。

即使我未能拯救卡尔，但我知道自己付出的一切并非徒劳。

我为国家以及自己的自由而战，我所获得过的荣耀毋容置疑。

纵然上帝让我们在现世分离，我希望我们能在天堂再会。

请将我留在你的祈祷中。

你的父亲

1917年6月12日

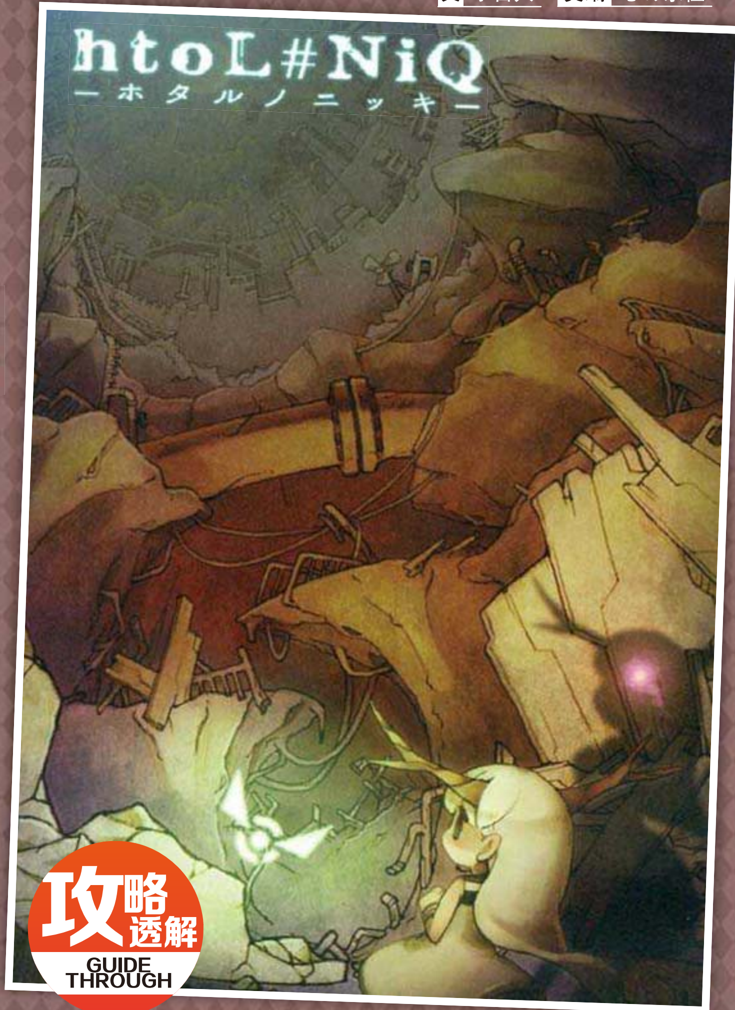
战争无情，纵然先烈们的躯体已尘归于土，但他们作出的牺牲却不会被遗忘。我们必须将他们留在记忆之中，永不忘怀。



www.dooland.com

文 宇宙人　美编 心の永恒

别人常说“可爱就是正义”，那这款游戏的制作人绝对是邪恶的化身。我也承认一开始被小清新的画风给骗了（引用一下隔壁《掌机王SP》库玛妹子的吐槽：“对应年龄17岁以上的哪里小清新了！”）实在令人怀疑制作人是不是家里的手办被熊萝莉毁了所以要搞个这样的游戏来报复。游戏本身倒是做得挺有趣的，但是偏偏有很多不人性的硬伤让人怀疑到底是有意为之还是真的是硬伤。不过游戏的流程不长，偶尔拿出来游玩一下也是颇有意思。



萤火虫日记	日本一	动作
PSV	htoL#NiQ －ホタルノニッキ－	日版
2014年6月19日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为3086日元		

系统简介

基本操作

萤火虫

游戏中玩家用触摸屏操作的是一只散发着绿色光芒的萤火虫，女主角Mion会一直以最短的路线朝着这只小萤火虫走，但是她的移动速度非常有限，加上萤火虫可以无视游戏中几乎所有的障碍物移动（除了某些关），所以女主角跟上来还需要一段时间，而且她不会主动回避危险，指引路线的时候一定要确保Mion的安全。

遇到一些小的障碍物，比如梯子、阶段的时候，只要把萤火虫移动到上方或者斜上方，女主角就会自动攀爬。如果萤火虫和女主角之间有可移动物体，女主角前进的时候会顺便推动这些物体，在推动状态下如果把萤火虫拉到Mion背后，她也会自动拉着箱子往回拖。

萤火虫除了给女主角带路之外，几乎没办法对场地内任何东西造成物理影响，但是点击屏幕会有一些特殊的作用。比如飞到女主角身上点击一下，可以让她坐下来暂时不要走动，这样就可以飞远一点调查周围的情况了。而在一些开关、把手之类的地方点击，可以命令Mion过去操作这些机关。



暗萤火虫

帮助女主角逃离的另一只萤火虫，平时存在于女主角的影子里面，用背触板操作。跟萤火虫不同，暗萤火虫并非指引Mion前进，而是在路上给她各种协助的，因此它是可以对场景、敌人造成不同程度的影响，比如切断绳索、操作机关、干扰敌人等等。因此它的实用度其实比萤火虫要高，当Mion陷入危险的时候，暗萤火虫便是她的头号救星。



玩家只要触碰一下背触板就能操作暗萤火虫并进入它的视野模式，此时画面只会剩下女主角以及一些场景、敌人的阴影，而且时间也会完全停止。暗萤火虫每次开行动都是从Mion的影子出发，并且只能在有阴影的地方中行动，因此活动范围有很大限制，而且就算有阴影也不能离开女主角太远。在阴影中还能够看到很多粉红色发光地点的提示，此时飞过去点击一下能产生各种各样的效果。

毒蘑菇状态

第三章中Mion碰到了毒蘑菇就会进入这个状态，此时头上会长出一个巨大的蘑菇，可以乘着风力飞行。不过这个状态下，行为模式会变成背对萤火虫移动，并且无法停下来，操作变得更难。快过关的时候一般会有风扇将头上的蘑菇切掉，让Mion恢复正常。

流程推进&收集要素

游戏的主线流程有4个章节，每个章节有数个小关，最后一关是BOSS战，玩家可以随时打开START菜单选择关卡。每个小关都有一个对应的奖杯、要求玩家以特定方式过关或过某个场景。除了BOSS战之外每一关还有一个记忆碎片的收集，这个也是涉及到奖杯和真结局的要素之一。记忆碎片都在比较隐蔽的地方，或者需要花点功夫才能拿到的，拿到之后会切入Mion的回忆片段，不过只是很抽象的点阵图景象，而且没有对话。记忆片段拿到一次之后无需重复拿取，而且可以直接在菜单中确认。



©2014 Nippon Ichi Software, Inc.

TIPS　拖拉箱子和攀爬的动作是自动发生的，某些场合很容易出现误操作（比如第二章的BOSS战），但是也有一些方法可以防止误操作出现，具体为拖动箱子的时候，将萤火虫移动到Mion正下方一段距离，并往后移动，女主角便不会继续拖着箱子。想让女主角爬上箱子而不是推动，可以把萤火虫移动到箱子的斜上方与地面呈80°角的位置。

流程攻略

第一章

Stage 1

序章般的章节，主要让玩家熟悉系统。

Stage 2

这一关开始可以使用暗萤火虫。控制暗萤火虫从右边的瓦砾上去能找到一个开关，触发了开关之后会让机器喷出废液把小 Mion 淹死，这样会解锁奖杯“好奇害死猫”。



先控制暗萤火虫从旁边的塔上去，割掉上方的铁枝让石块掉下来，之后让 Mion 爬到石块上，然后沿着半截爬梯上去。到达上方会看到一个悬吊的平台，控制暗萤火虫上去钩子上让平台摆动，控制 Mion 走过去，前方会有一个存档点。

过了存档点之后，场地上方能看到一个木箱子。用暗萤火虫打下方的机器（会流出废液那个），让上方出现喷雾，然后继续用暗萤火虫穿过喷雾的影子上去切断箱子上的绳子，箱子掉下来摔坏后就能拿到**记忆碎片**。回来之后继续控制暗萤火虫，穿过喷雾的影子切断绳子让对面的铁杆掉下来，沿着铁杆过去即可过关。

Stage 3



这一关的奖杯要求收集三个小玩偶。开始的时候先让小 Mion 后退到墙边，然后控制暗萤火虫将后面墙上的支架除掉让箱子掉下来，这样就不会砸到小 Mion。之后让 Mion 站到箱子上拿走墙上的第一个玩偶。接着推动箱子把下方的针刺填了，无视楼梯一直往前走进墙壁内就能找到**记忆碎片**。出来后沿着楼梯上去触发 Checkpoint。

从爬梯上来后又会看到一个小玩偶，这个玩偶要将两个箱子叠起来才能够到。另外一个箱子在上方，先将下面的箱子移动到上方箱子落下位置的下方，然后将上方的箱子推下来即可叠起。注意两个箱子的位置不能完全重叠，否则 Mion 无法爬上去。拿到玩偶之后推动箱子填了针刺地带过去便能触发 Checkpoint。

沿着爬梯上去之后会，场景会震了一下，此时上方的大石会滚下来，这时候要马上用暗萤火虫将地面裂开的地方破坏，让石头陷进去从而保护 Mion。之后走到石头滚下来的地方就能找到第三个玩偶解锁奖杯。爬上爬梯即可过关。

Stage 4



本关的 BOSS 战，BOSS 是躲避一只大型的影子怪物追踪，第一阶段是往右走，只要一直不停跑就不怕被抓到。走了一段路之后地面会塌下进入第二阶段，这次影子怪物跑步速度会更快，这时要依靠暗萤火虫敲碎天花板或者拉下闸门来迎击。之后会再次塌下，这次依然是一条直路而且没有障碍物，快到尽头的时候影子怪物会追上小 Mion，当他站立起来准备发动攻击的时候要马上切换暗萤火虫出来，击碎天花板让列车掉下来将怪物砸死。如果怪物站起的时候没有切换成功，它张开嘴准备咬 Mion 的时候也有机会，不过一定要快，不然 Mion 有可能在瓦砾落下之前被咬死。

如果全程一次都没死就可以解锁一个奖杯，熟悉了关卡的结构之后还是很简单的。

第二章

Event

开始后先一直往前走到尽头，在机器上启动这个设施的电源，之后回去登上升降梯就能进入第一关。注意电源启动之后不要作死跳到风扇下面自杀。

Stage 1

这一关的奖杯要求是操作把手的操作次数不多于 4 次。实际上过关所必要的操作次数也正好是 4 次（按键、踩机关之类的那些不算），还有一个隐含条件是这一小关 Mion 不能死。哪怕 Checkpoint 有很多，但一旦死了，就算过关之后加起来还是没有超过 4 次，奖杯也不会解锁。因此一旦失误就果断按 START 键选关重来吧。

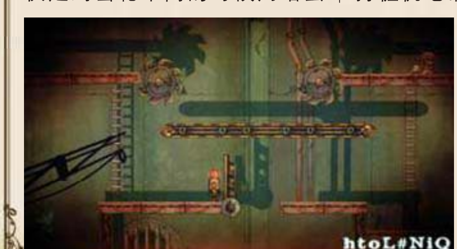
开始的时候不用管运输带逆行前进，走到两个打桩机的位置先停下来，等第二个打桩机抬起来后从下面的梯子下去，触发第一个 Checkpoint。

之后要经过两个大齿轮，快走到齿轮中间的时候用暗萤火虫去拨动上面平台的把手（第一次）让齿轮反方向，这时马上走到第二个齿轮上继续前进，经过了齿轮之后就会触发第二个 Checkpoint。

齿轮后面会看到运输带，从第一条运输带下去的时候不要走太快，以免下去之后撞到影子怪物。

从运输带下来之后，操作把手（第二次）让前方的运输带转变方向，之后看准时机利用运输带一口气冲过打桩机地带。

穿过打桩机地带之后来到一个平台，此时先从下面左边的楼梯下去。此时右边两个齿轮就会开始运作并缓慢追赶玩家，这时要马上往左走，快速穿过另一个打桩机地带，来到尽头是一个悬崖，这时要控制暗萤火虫绕过去将对面的打桩机按下来，然后再用暗萤火虫，从对面打桩机的影子下去触碰按键，让铁桥放下来，通过铁桥走到对面尽头就会



找到**记忆碎片**。之后登上最后面的移动平台就能回到之前有运输带的打桩机地带。如果已经拿过记忆碎片的话，这一段路就不用走了。

回到穿过打桩机地带之后的平台，不下梯子直接往右走登上移动平台，进入下方的区域触发Checkpoint。

触发Checkpoint之后，这里建议大家先观察一下场地，这里我们要用把手控制运输带让上面的木箱子不损坏到达最下方，而如果想解锁奖杯操作把手的机会只有两次，失败的话就要重新再来。先改变一次方向，当箱子下来快碰到锯齿之后改变方向，之后用暗萤火虫上去控制上面的打桩机，如果看到箱子快要到打桩机下方的时候提前让打桩机压下，以免损坏。成功将箱子送下去之后，指使Mion沿着梯子下去最底下，此时就能用箱子垫脚到上方的平台了，再控制按萤火虫到悬崖对岸点开关将桥放下来即可离开。关卡的最后是一条有打桩机的运输带路线，不要在这里前功尽弃。

Stage 2



穿过两个打桩机之后用暗萤火虫到下方推动把手令齿轮逆转，这样就可以继续前进了。

巨大齿轮的边上有一个缺口，齿轮内部还有一根电柱，进去之后先爬上中间的梯子，等电柱过了之后再下来，然后快速离开。

穿过大齿轮爬上梯子，之后地上有一个踩踏式机关，后方还有两条运输带，先用暗萤火虫操作两个把手让运输带变成顺行，然后踏过机关让对面开门并一口气走过去。

接着这一段齿轮地带看上去非常复杂，而且找不到把手之类的开关，但实际上整条路线都是安全的，不用操作机关小Mion也能直接过去。利用尽头的移动平台到达最下方。

从移动平台下来之后是一段非常复杂的迷宫地带。起点位置有一个踩踏机关能打开尽头的门，不过大概过一分钟左右就会关上，暂时还未能及时过去。这部分涉及一个奖杯和一个记忆碎片，这里先说说比较复杂的记忆碎片取得方法。首先前进到中间的位置能找到一个把手，拨动一次之后让周边地形变化，然后到上层踩下机关，此时最下方两座桥会落下一边（记住这个位置），之后往右走，沿着梯子上去，回到起点位置的上层，这时可以踩下上方的机关，刚刚记住的位置另一边桥也会降下。往左前进，从尽头可以找到路下去（需要在尽头拨动一次机关），穿过那条桥之后，会看到一条很长很长的楼梯通往下方。到达最低部的时候会看到一个把手，推动之后让齿轮机关运作，然后爬到楼梯的最底下（不用担心掉下去），之后运输带会将**记忆碎片**送过来。

如果为了解锁奖杯这部分倒是比较轻松，一开始的时候同样是先去拨动中间的机关让迷路地形变化一次，然后返回起点。踩下起点位置的机关让尽头的闸门打开，重新出发，先从起点位置的梯子爬上上层（即有另一个踩踏机关那层），然后一直线向左边冲过去，走到末尾沿着梯子下一层，继续往左走，并且用暗萤火虫去拨动上面的把手让地形变化一次，这样就能在1分钟之内





■图中中间两个锯齿正在不断靠近，这种情况正好能让按萤火虫上去拨动把手，小Mion就能安全通过了。

通过闸门解锁奖杯了。

穿过迷路地带之后要经过一个比较复杂的机关地带，Mion要站在强制移动的平台上穿过一排活动的锯齿地带，玩家除了要控制小Mion在有限的范围内移动避开锯齿之外，还要用暗萤火虫控制上方的把手，适时改变齿轮的运动规律才能安全通过，而难点在于有影子的只有锯齿、平台和小Mion，如果位置和时机把握不好暗萤火虫便无法上去操作把手，小Mion就死定了。此外还要注意的是移动平台上的按钮如果碰了小Mion就会被摔下去，因为很容易误操作，所以操作暗萤火虫的时要小心。操作齿轮的时机大家可以多练习一下把握，毕竟这一段部分没有奖杯也没有收集，反复续关也没太大关系。快到尽头的时候会在悬崖下放看到一个管道，到达那里的时候按下平台的按钮让Mion掉下去，进入下一关。

Stage 3

因为小Mion被像倒垃圾那样丢了下来，所以这一整关她都会处在昏迷状态，而地面上的运输带会不断推她前进。玩家要做的是控制暗萤火虫去操作各个机关和运输带的运动方向，让小Mion能安全地躲过各种机关抵达终点。

第一部分是直线运输带路线，要通过不难，但是运输带分上下两层，如果要取得记忆随便就不能让Mion掉到下层，比较麻烦。一开始几个打桩机不用管就能安全通过。之后切换到暗萤火虫视野可以看到一个浮空的平台上有一个把手，平台下方有个很小的环，当Mion经过的时候有很短的时间可以让暗萤火虫上去操作，拨动了把手之后后面的平台就会放下来。继续打开暗萤火虫视野，这次前面是一个打桩机，前一点的位置有一条锁链，Mion经过锁链的时候让暗萤火虫上去，绕到打桩机上提前让打桩机打下来防止砸到Mion，经过了打桩机之后，打开暗萤火虫视野会发现上方还有一个把手，此外还有一个齿轮机关。我们要趁打桩机第二次压下，并且齿轮机关正好将打桩机和把手所在的平台连接起来的一瞬间才能让暗萤火虫上去操作把手（如图2-3-X），再继续前进还会遇到一个打桩机，同样是经过锁链的时候让暗萤火虫将打桩机按下来，将下面的影子怪物压死，小Mion通过了打桩机，并且打桩机第二次压下之后要第一时间切换暗萤火虫，沿着后面的打桩机影子绕道前方远处的打桩机并将它压下来，然后要趁背后的打桩机升起之前再喊出暗萤火虫，这样才能去操作前方平台上的机关让运输带降下来（如图2-3-Y）。之后还一个影子怪物，先利用左边的打桩机将它和Mion隔开，再按下右边的打桩机就能将其压死。到最后还要用暗萤火虫沿着打桩机上去，拨动隐藏在天花板上的把手将尽头的



图2-3-X



图2-3-Y

一小段运输带升起来，这样才能拿到**记忆碎片**。如果已经拿了记忆碎片，第二次挑战就不用走这么复杂的路线了，直接从下方运输带安全走到尽头即可。

经过了漫长的运输之后来到了比较沉闷但又令人抓狂的地方，这一部分要用暗萤火虫控制运输带中央的把手，让小 Mion 躲过锯齿的攻击，要坚持一段时间才能过关，很考验玩家的耐心。

接着回来到更加蛋疼的一段路线，这里要控制萤火虫穿过一个复杂的迷宫到达终点解救 Mion。在这个迷宫中如果碰到墙壁，萤火虫就会死亡。要经过螺旋地带、有两根电棍夹击的迷宫（这段路一开始应该往下走）、还有风扇等等（这个游戏让我想起了很早之前某个日本的综艺节目），中间的 Checkpoint 非常多，所以要通过并不难，但是奖杯要求在 2 分 10 秒内通过这个迷宫，而且同样隐含了不能死亡的条件，一旦失败就意味着前面长长的运输带路线以及中间那段撑过一段时间的过程都要重打，非常虐心，建议大家心情舒畅的时候再去刷。

穿过迷宫之后，就要想办法让啃咬机器停下来。机器前方有个开关，先让光萤火虫飞到机关的嘴巴深处，这样开关的影子跟上面那根锁链的影子就会连接在一起，暗萤火虫就能过来按这个机关，让机器停下来。

Stage 4

BOSS 战，这次的 BOSS 是大型机械狗。机械狗的基本攻击方式有啃咬、喷火两种，攻击前都有非常明显的预备动作，基本上只要别靠太近就很安全，不过机械狗会步步紧逼过来的。



此外，场地上还会有很多瓦砾碎片掉下来，被砸到也会马上死的，落下的地方随机，不过在落下之前会有很小的石块掉下来提醒，这时应该尽量远离那个地方。场地左下角有个机关，踩下去之后上方的管道就会落下一个炸弹（按键到炸弹落下有一小段时间，不要走太快否则 Mion 会被炸药包压死），之后要指引小 Mion 将炸弹推倒机械狗的面前，等它攻击造成爆炸。成功爆炸三次它就会发动最后一击。此时要赶紧让 Mion 躲进铁箱中。BOSS 会张开嘴巴发射导弹，在导弹冒出头还没射出来的时候要马上控制暗萤火虫过去，点一下导弹让其在 BOSS 的嘴里爆炸。这样才能击败 BOSS。

第三章

Stage 1

这关开始出现风力地形，这一关的奖杯要求玩家开头那部分飞行地带不落地通过，这个没有特别的要注意的地方，只能靠玩家多尝试解开。

沿着梯子往上走很快就能拿到一把伞，这样就可以在有垂直的风吹起的地方飞起来了。飞行的过程中有不少影子怪物，要小心躲开。飞行路线快到尽头的时候有水池地带，注意小 Mion 是不能泡水的，哪怕跳下去泡一下脚都会死掉，所以一定不能掉下去。

来到另一个区域，先从梯子上去打开吹风机的开关，打开吹风机之后挂在那的影子怪物就会被吹起来，之后可以推箱子到下一层。之后把箱子推下小坑道，然后用暗萤火虫过去打开开关让水位上涨，这样就可以走到对面了。到了对岸之后要强制吃下毒蘑菇，这时操作会反过来，用暗萤火虫操作刚刚的机关将水位降回去，这时就可以走到箱子上面，然后再将水位升高就能升回去，这时可以进入旁边的管道里，穿过管道就能来到一个隐藏房间拿到**记忆碎片**。



从管道里出来之后继续前进，穿过几台打桩机之后就会有一个风扇能够切掉小 Mion 头上的蘑菇，Mion 便恢复正常。

Stage 2

关卡开始之后不远处会看到毒蘑菇，虽然可以用暗萤火虫从上上面将梯子打下来绕过它，但因为后面几乎全程是风力地形所以到头来还是要吃，这段通道有三层，先爬梯子走到第三层踩下机关让第二层的风扇停止运作，此时有一个影子怪物会因为失去风力而掉下来，用暗萤火虫走到它头上的平台拉动把手，这样就能让桥放下来继续前进了。

按下按钮启动大吹风机，蘑菇状态的 Mion 就会随风飞起，注意上升过程中平台的上方或者下方都有影子敌人，除此之外有针刺的墙壁移动过来压杀小 Mion，注意回避以及逃离路线。因为这关没有特别要求的奖杯所以反复尝试也没关系。

第二个大吹风机是比较困难的地方，这里几乎每一个固定平台底下都有影子生物，而且这里会出现移动平台。进入风力范围之后要让小 Mion 的头顶住移动平台底下，然后让萤火虫不断调整 Mion 的位置防止让她飞上去撞到怪物。过了第一个移动平台到上去之后会看到一个往左吹的吹风机，这时要用暗萤火虫沿着中间平台伸出来的铁枝过去关掉电源，速度要够快否则 Mion 就会被吹到影子怪物上被咬死。继续上去会看到第二个按键移动平台，移动平台上方平台有一个缺口可以上去，缺口上有一个来回移动的锯齿，我们的目标是进入右边的路（锯齿左边是死路），进去之后一直往右走会进入一个无风地带，从前面的通道下去就能拿到**记忆碎片**。

注意！从触发第一个移动平台到这个地方耗时不能太久，因为第一个移动平台会通过暗道进入这里，小 Mion 跳下去之后就正好落到那个移动平台上，如果太晚导致移动平台升上去了就无法取得记忆碎片了，这时也可以等移动平台离开后再下去拿记忆碎片，不过读了记忆回来后基本上是死路一条。

利用移动平台走到走到最右边利用通风机上去即可进入下一个存档点。

回到中央，继续沿着风力上升，躲过一个针刺墙壁之后要用暗萤火虫推动把手，打开上方的阀门上去。此时就会到是风力作用的尽头了。再利用暗萤火虫下去拨动刚刚的把手把阀门关上，这样就可以落地了。注意右上方的开关是控制下方齿轮的，触发之后齿轮就会移动，不要作死。



右边会看到一个小型的吹风机，沿着风力一直上去最顶层就能看到月亮并解锁奖杯。下来后往左直走，割掉蘑菇头继续前进就能过关。

www.coolrom.com

Stage 3



走到水池边的时候先让小Mion坐下来，然后飞到对岸引诱藤蔓长出来，形成一条植物桥之后再让小Mion过去，过桥的时候不要作死用暗萤火虫把桥割断。树上有一棵不断喷射花籽的花，爬上树之后躲过花籽从另一边楼梯下来。

继续前进会遇到食人花，不过场景的正上方挂着一具尸体，用暗萤火虫将绳子割断，然后将尸体推过去喂食人花，趁它还在啃的时候赶紧过去。躲过了食人花之后会看到一朵蓝色的花，这朵花是可以操作的。先命令小Mion在食人花和蓝色花之间坐好，然后让光萤火虫在蓝色花上点一下，之后蓝色花就会散发出绿光并且一段时间内面向着萤火虫，此时用萤火虫让它瞄准闸门上方的按键，之后用暗萤火虫敲它一下让它发射子弹将闸门打开，顺便射死门另一边的影子怪物，之后还不用急着前进，继续调整蓝色花的角度，让它射出的花籽呈抛物线越过障碍打中后面的按键，让桥放下来，这样就能继续前进。

从类似实验室的地方爬梯子上去，来到上层之后会遇到影子怪物，先往左走，上方的藤蔓不要引出来挡住Mion，继续往右走会看到一具被吊起的尸体，用暗萤火虫割下来压住机关让锯齿停下来，然后过去将尸体推开让锯齿回复转动，影子怪物就会过来被割死，之后重新弄停锯齿即可继续前进。

过了Checkpoint之后会看到一朵蓝色花，最上方的树上可以看到一只乌鸦，控制蓝色花把花籽射上去让乌鸦吃掉可以解锁一个奖杯。接着要去拿记忆碎片，蓝色花后面地上的藤蔓可以切断，切断之后下去，控制下面的蓝色花，利用花籽将下放的影子怪物全部射死（花籽的弹性很好，要用弹射的方式将它们射杀）。清理了杂兵之后下去，然后先让小Mion蹲下来，然后控制绿色萤火虫下去让两棵藤蔓长出来，挡住红色花的炮弹攻击，之后沿着梯子下去——旁边的食人花只是吓人的，如果硬生生地跳下去才会被下面的食人花咬到。来到下面的平台之后依然是先让小Mion蹲下，然后控制蓝色花用花籽弹射将最底下的影子怪物全部击杀，之后就可以割掉藤蔓让小Mion前进，注意第二课花还是有可能打中小Mion的，割掉的时机一定要准确，而且要尽快离开射击的范围，出去的时候也要注意别走太快，不然踩到花籽也是会死的。到达最下方就能去的**记忆碎片**。

之后场景会变成逃跑关卡，往右走之前建议先让小Mion坐好，用暗萤火虫割断挡道的两根藤蔓，然后将后面用来当桥梁的藤蔓全部引出来，之后就可以前进。道路的尽头有一棵蓝色花，蓝色花所在的平台不要下去，让小Mion在上面等着，然后控制蓝色花将上方的木桩打下来（要命中木桩上的小洞才行），之后把藤蔓引出来，沿着藤蔓走上木桩从尽头的悬崖跳下去，本关结束。

Stage 4

这一场BOSS战是对抗大型植物，场地的两侧都有食人花，而BOSS的攻击方式主要是从地面深处藤蔓针刺刺杀Mion，战胜它的方法是将吊在上面的少女尸体全部弄下来，喂两旁的食人花。不过BOSS以及场景内大部分东西都是没有影子的，只有它的藤蔓针刺有影子，而BOSS只有一招巨大藤蔓的高度可以够到吊在上面的少女，它发动这招的时候，Mion脚下的地面会出现连续快速的地震提示，此时可以走到这些少女尸体的底下，地震停止后马上离开这个地方，然后巨大刺伸出来的时候用暗萤火虫上去将少女割下来。BOSS发动一次针刺有足够的时间割下两个。4个少女都吊在上面的时候攻击方式只有固定间隔的针刺一种。而随着上方的少女减少，BOSS会使用的招式越多，割下两个的少女的时候会追加随机位置针刺，密集连续针刺等攻击方式，前者留意脚下提示及时离开即可，后者可以在不碰到食人花的前提下尽量靠边站就能躲过。全部少女割下来之后，过一段很短的时间BOSS就会伸出树枝收将少女回收重新挂回去，而这场BOSS战的奖杯是要求玩家在BOSS没有成功回收的前提下将它击杀。因此最初可以先割下两个，然后等BOSS第二次伸出巨大针刺的时候割下第三个，等场地下的少女都被消化光之后，再将最后一个割下来，马上喂食人花吃，这样就能解锁奖杯。建议将最右边的少女作为最后一个，因为她的位置离食人花是最近的。

战斗胜利后沿着常常的楼梯往上走即可触发剧情结束本章。



第四章

Event

一开始的场景是Mion自己的房间，离开房间去客厅找爸爸妈妈对话，之后按照提示端菜到桌子上吃，然后回房间自己的床上。醒来后一直往右走即可进入第一关。

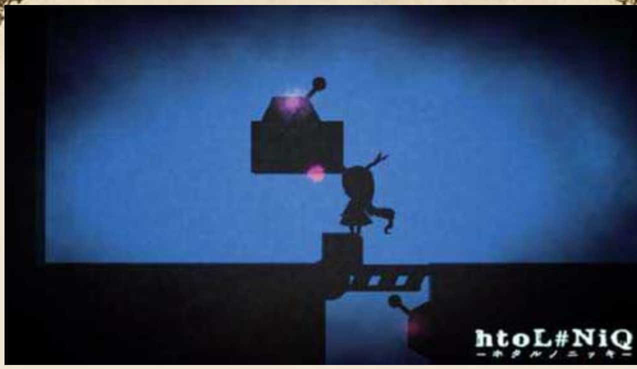
Stage 1

这一关是一个神秘门迷宫，迷宫有好几层，然后每一层都有数扇门，每一扇门之间是固定相通的，但哪里到哪里完全没有提示。

本关的奖杯要求是开18次门之内过关，所以大家可以根据下面的提示来走即可，另外要注意的是迷宫中有影子怪物徘徊，而且不保证开门就不会马上被咬到，所以开门前请确定前方环境，另外那些像是乱码一样的地方是不能碰的。

头两扇门的都没有选择，直接走即可，不过要注意第一扇门出来之后有可能马上撞到影子怪物。

穿过第二扇门之后来到下一层并触发Checkpoint，第三扇门右边（花盘旁边）的门，来到下一层，进入左起第三扇门（4），到达最底层之后由于障碍物阻挡，这里只有右起第二扇门可以进（5），进去之前要看看同一楼层左边区域的怪物有没有走到最左边，因为我们会从左边第一扇门出来，进入左起第二扇门（6），



之后从旁边的梯子爬上去，进入上面惟一可进的门（7），之后的楼层由于有固定位置的影子怪物挡住，也只有惟一一扇门——即竖起来的桌子右边的门（8），进去之后会被传送到另一个区域。

换了区域之后会看到一个把手，先别急着去碰，先往右走到走廊尽头，然后用暗萤火虫过去拨动把手，这样就有足够的时间过去了，进去对面的门（9）。又再切换区域来到上层，先进入左侧沙发旁边的门（10），然后来到这部分的最上层，进入左起第二扇门（11），来到这个位置视野会遭到遮挡，此时可打开暗萤火虫的视野，能看到两个把手，这个场景右边墙角有个箱子，踩到箱子上用暗萤火虫打开上面的把手，然后下来把箱子拖到右侧，移动下面的把手升起吊桥，然后把箱子推下去，之后从把手右边的门进去（12），来到了刚刚箱子落下来的地方。将箱子移动到台阶处垫脚，进去台阶上面的门（13），到达最上方的区域，踩下机关，然后进入右边的门（14），回去之前的区域，再次进入沙发右边的门（15）到达上层很多门的走廊，这次选落地灯右边的门进去（16），来到下面的区域，摔下去踩下机关，然后进去惟一的那扇门（17），再次回去五扇门的位置，进入沙发旁边的门（18）到达最上面的走廊，此时左边的两个桥都放下来了，一直往左走就能过关。

这一关的记忆片段需要将木箱子堆砌到图中这个位置才能拿到，因为达成这个操作需要开门的次数比较多，因此无法与奖杯同时获得。

Stage 2

通过第一扇门的时候来到一个比较广阔的区域，天上会不断掉落木箱子和定时炸弹，场景的右下角墙壁内有一个缺口，把木箱子推进去就能触发机关让整个地面上升一层，如此重复，上升到第三层的时候，左下角会多出一个缺口，两边都要推一个箱子进去触发机关才能上升，机关只要触发一次就够，并不需要持续压着，因此将炸弹推进去也是可以的。再次上升两层之后就能从右边的门离开。上升过程中会看到一台吹风机，顶着风力过去能在吹风机后面找到**记忆碎片**。

穿过门之后来到下一个区域，这条走廊前面有一个类似豌豆射手的植物（其实就是豌豆射手吧？），因为会定时自动发射花籽，所以出门后先到门边让 Mion 蹲下（太远位置植物不会射击），然后操作萤火虫过去点一下植物，并让它的头转向右边，防止 Mion 被射死。调整好方向之后让 Mion 推箱子到运输带上，自己踩着运输带的机关让植物箱子顺利到达对面（不能同时上去，否则你懂），之后 Mion 走上运输带，由于没有压住机关所以运输带尽头会再次被挡住，这时候可以控制植物用弹射的方法攻击机关让 Mion 通过，将箱子推倒下层射杀下面的影子怪物。清空了楼层之后就可以让 Mion 下去。



很多影子怪物那一层的下方有两个按钮，其中一个在天花板上，先让 Mion 蹲在其中一个按钮上，然后用调整植物的射击方向，要让植物的花籽射到地面上反弹才能打中按钮。打中之后运输带就会开始运作，然后植物就能落到下一层了。下层有两个按钮，将植物放在其中一个按钮上，然后自己踩着另外一个，这样就能让暗萤火虫过去触发对面的机关，让背后的门打开。

将“豌豆射手”拉过来（拉的过程中可以让它向着地面射击，这样就不怕伤到 Mion 了，从刚刚打开的门进去，拖到藤蔓上面，然后用暗萤火虫切断藤蔓，一起掉落到运输平台上，这样就能继续前进了。降落到运输台上时记得让小 Mion 蹲下别动，萤火虫专心控制植物的射击方向清理道上的杂兵。

本关相关的奖杯要求是要在这段强制移动的路上射杀所有杂兵（允许接关），前进过程中植物的射击频率会加快很多，因此机会是足够的。不过错过了的敌人无法回头，只能接关。前面一段路程的敌人都很好对付，多运用暗萤火虫的视野来查看有没有遗漏敌人吧。刚开是的位置有一个下方的敌人无法直接射击，但是射到机关按钮就能将它压死。到尽头的时候下方有一个巨大齿轮，齿轮每一个齿上都是有敌人的，这时可以射击天花板反弹的方式逐一射杀（还是要注意别伤害到 Mion）。杀光所有敌人之后将植物推到前面的小坑里，触发里面的按键关起来即可离开。

Stage 3



关卡的前半部分在强制移动的平台上进行，让 Mion 蹲着，然后用暗萤火虫控制下方的把手可以让移动平台上下移动，以此便能躲过第一阶段的喷火装置。

前进一段距离之后会遇到跟 2-3 一样有一段要萤火虫来躲避的区域。穿过这个区域之后要马上控制飞到天花板上的植物处点一下，调整一下瞄准方向（大概是垂直向下再稍微往右偏一点点，如图所示），然后等小 Mion 经过下面那条锁链的时候让暗萤火虫上去，发射花籽射击场地底下的按钮。这样就能关掉前面的火焰让 Mion 安全通过。这部分的难点在于看不到下方的按键位置，无法准确瞄准，而且射击机会只有两次，即小 Mion 两只角的影子跟上方的锁链连接起来的时候。稍有偏差前面那段迷宫就要重来。



移动平台继续前进会遇到第二个迷宫，穿过这个迷宫的方法是走进去之后不要乱动，等迷宫旋转把萤火虫卷进中央的空位（这个过程通道会越来越窄，所以要很精细的控制），之后可以歇一歇，等 Mion 所在的移动平台来到之后，让暗萤火虫去开下方的把手，让迷宫反方向旋转，此时就可以用刚刚相同的方法除去了（建议右偏下一点的位置除去）。穿过这些迷宫就能进入下一个区域。

这个区域是一个正方形房间，一开始要让 Mion 走到下面小铁桥的右边，等下方的齿轮快到的时候用暗萤火虫上去触发把手令桥升起，之后马上跳进下面的水管去下一区域。

这个区域有很多水管，Mion 要通过水管走到最下方才能过关，而最上方有奇异的东西压下来，所以不能逗留太久。而奖杯的要求是要全部水管都走过一遍。这个要求并不限定于一次游戏之内，换言之接关之后之前走过的水管都算数的。迷宫的结构看似复杂，但实际上只有三条路线，而且都没有分支。Checkpoint 位置一开始有一个正常水管口，切断藤蔓之后下方也有两个，而且外面还有毒蘑菇。其中右边两根水管路线只有很小的区别，而左边的水管则通往可以拿**记忆碎片**的地方。这三个水管口随便挑一个进去，走到最底下跳水自杀上来再回去选其他水管，三个水管全都走一遍然后过关就能解锁奖杯并过关。



Stage 4

让暗萤火虫碰一下黑影就会进入战斗。

这场战斗是问答游戏，分别由黑影和光影进行提问，黑影的题目是将布幕拉起来，然后一个影子在中间一闪而过，之后有 4 个图案出来，要玩家去选择刚刚闪过的那个。光影的题目是位置记忆，三张问号的卡牌里面有一个有人影，盖起来之后会快速交换位置之后让你选择正确的出来。

这场战斗会问 20 题，中间有一次存档，如果答错 4 次就 GAME OVER。虽然前面看似很简单，但到了后期会非常困难。比如布幕会变得很窄，初期要辨认手脚和动作后期还要辨认手上的东西等等，非常丧心病狂。而且答错次数越多，画面就会越花，越难以辨认。这场 BOSS 战奖杯的要求是全部问题答对，这里笔者建议大家善用手上的录像设备，选择答案之前先暂停，用慢放仔细看一遍再作答，这样做虽然很繁琐，但是能有效确保准确度。



通关之后

Stage 1

通关出 Staff 列表列表之后会回到标题画面，这时 Mion 睡觉的地方旁边会发现第 13 个**记忆碎片**，取得这个，并集齐了全部记忆碎片。之后前往第四章的序章，天黑后在电视机下面挖出光玉。前往 3-3，在喂乌鸦实物那个位置一直往右走（就是挂着多具女尸的场景后面）有一扇很豪华的大门，在这之前这里是无法进入的。如果之前挖出了光玉这里就能进去，触发真 BOSS 战。

真 BOSS 战是一场塔防战，Mion 要利用场景中的植物击退 3 波影子怪物的进攻，防止他们靠近中间的培养皿。战斗胜利后就会迎来真结局。



奖杯列表

第一遍流程的时候可以根据上文的提示，争取一次就获得记忆碎片，然后回头再来刷奖杯（或者反过来也行），当然如果能同时完成就更好。流程第一遍通关之后可以先完成手机，触发真结局，之后再慢慢刷完其他奖杯即可。本作的奖杯总数不多，但整体来说本作的白金难度不低，主要是个别奖杯取得条件比较苛刻，特别是那些有禁止接关作为隐藏条件的。奖杯的具体获得方法在流程中也有详细分析，大家可以参照一下。

杯种	名称	取得条件
白金	プラチナトロフィ–	取得其他所有奖杯
铜杯	チャプタ–1クリア	第一章通关
银杯	チャプタ–2クリア	第二章通关
银杯	チャプタ–3クリア	第三章通关
银杯	チャプタ–4クリア	第四章通关
金杯	ミオンのおしおき	游戏通关
金杯	逃走のプロ	第1章BOSS战不死亡过关
金杯	危险な饵やり	第 2 章 BOSS 战引爆炸药不超过 3 次击败 BOSS
金杯	ごはんはおあずけ	第 3 章的 BOSS 战中，不让 BOSS 回收萝莉的尸体将其击杀
金杯	运も实力のうち？	第 4 章的 BOSS 问题全部回答正确，可以用录像机帮助记忆，寒酸一点可以用连按 START 键的方法
金杯	メモリ – ズ	集齐全部 13 个记忆碎片
铜杯	他にやることないもん	1–1 在 1 分 20 秒内过关
铜杯	好奇心はネコを杀す	1–2 被废液淹死
铜杯	思い出の品…？	1–3 集齐全部玩偶
银杯	头脑派	2–1 把手操作次数不超过 4 次
银杯	お急ぎですか？	2–2 的迷宫内踩踏了机关之后再 60 秒内过了这个迷宫
银杯	精神统一	2–3 用萤火虫在 2 分 10 秒内通过迷宫
银杯	ふわふわ空中散步	3–1 前半在空中飞行的流程一次都不落地
银杯	ロマンチスト	3–2 眺望到月亮
铜杯	これで我慢してね	3–3 给黑影乌鸦喂食
银杯	头脑派 2	4–1 关开门次数不超过 18 次过关
银杯	ザコキラ –	4–2 强制移动地带击杀全部影子怪物
银杯	土管の主	4–3 最后部分全部水管进入一遍
铜杯	不屈の精神	死亡 10 次
银杯	不屈の魂	死亡 100 次

XBOX STYLE



上次是E3特刊，按照惯例停了一期。E3余波不断，最近Xbox相关的消息可谓爆发。这里插播一条相关消息，原本定于7月1日关闭的Game For Windows LIVE服务又延长了，等于说想打PC游戏的朋友还可以继续解成就，撒花！不过究竟几时关，目前还没消息，总之抓紧。特别是还没解宇宙第一神作《辐射3》的朋友……

《宿命》新情报不断



E3之后不久，Bungie就宣布PS玩家可以在7月17日玩到《宿命》（Destiny）的BETA版，这让期待这款游戏的Xbox玩家颇为眼红。不过如今Bungie宣布Xbox玩家在7月下旬就能玩到BETA版了。和PS4一样，你必须具有Xbox LIVE收费的金会员资格才能在X360/Xbox One上玩到这个BETA版，作为一款纯联机游戏，这个要求十分合理。

Bungie的社群经理David Dague在最近的访谈中透露了不少关于本作的新情报，这里为大家汇总一下。其中最引人注目的一条，就是他表示本作的所有内容随着时间的推进，最终都会让所有玩家玩到。此前《宿命》一直以PS4为主力宣传平台，并公布了一些PS系独占的内容，David的这一表态也意味着这些独占内容只是限时而已。访谈中其他的重要信息还包括：

1. 游戏是否会推出PC，目前Bungie还无可奉告。

2. 游戏中目前合作任务的最大人数为7人，不排除正式版有扩大规模的进化。

3. 特殊装备的掉落方式会绑定玩家账号，不能自由交易。而玩家获得的奖赏可以在不同人物之间切换使用。

在本刊截稿之前，《宿命》的成就列表业已泄露。作为一款联机为主的游戏，其成就当然不会简单。大家可以访问咱们游戏机实用技术的官方微博查看详细列表。

Xbox官网大变身！

成就系统的进化是Xbox One的亮点之一，不过自从Xbox One推出之后，Xbox官网并不能查询自己的Xbox One游戏的状态（包括成就），这点让玩家十分不爽。就算你不是成就犯，在官网看不到自己的活动记录无疑也是相当不便的。如今事隔7个月，Xbox官网终于迎来久违的变身，正式解决了这一难题！

进化后的Xbox官网具备了Xbox One Smartglass几乎所有的功能。玩家所有游戏的状态都可以在这里显示出来，也包括Xbox One游戏。玩家获得的Xbox One成就可以单独查看，并可以保存最大1080p级别的无损成就壁纸，实在是爽到爆炸。此外，玩家在Xbox One上传的视频，也可以在官网直接查看，十分方便。除此之外还有很多小的进化点，这里就不一一列举了，玩家可以自行登录www.xbox.com查看。

个人惟一的不满，就是目前官网还不能查看挑战。Xbox One游戏的挑战同样有壁纸级别的图标，而且很多都比成就好看，特别是育碧和SE的游戏。这点希望未来能够调整一下。顺带一提的是，玩家只能保存自己打出来的成就的壁纸，没有打出来的成就只会显示一个加了雾化效果的图片，能看清样子但没有保存价值。看来这个设定将极大地激励玩家去赢得成就。

另外值得注意的是，如今官网的部分Xbox One游戏已可以显示中文成就，包括《极限竞速5》《丧尸围城3》《泰坦天降》等等。其中《极限竞速5》在中华人民共和国区域下更会显示简体中文成就，相信大家都明白这意味着什么。



▲一条老秘技：只要更改官网左下角的区域，即可让页面呈现不同语言的版本。

Xbox One日版发售详情

9月3日，Xbox One将于日本上市，这也是亚洲地区的首发。由于蓄力了差不多一年的时间，Xbox One日版的首发游戏阵容可谓史上最强，足足有29款作品之多。由于日本的审核相比港台更严，相信港台首发时的游戏只会更多、不会更少。下面来看看游戏名单吧！

泰坦天降	极品飞车 劲敌
FIFA 14	植物大战僵尸 花园战争
出击飞龙	无双大蛇2 终极版
潜龙谍影V 原爆点	鬼斩
COD 幽灵	神偷
古墓丽影 终极版	谋杀 灵魂嫌疑犯
尊巴健身 世界派对	德军总部 新秩序
丧尸围城3	Kinect运动大会 强手如林
杀手本能	猩红飞龙
动物园大亨	力量之星高尔夫
极限竞速5	光环 斯巴达突袭
麦克斯 兄弟魔咒	崛起 罗马之子
疯狂摩托	刺客信条Ⅳ 黑旗
光之子	特技摩托 融合
……	

据称以上名单并非全部游戏，像《看门狗》就因为某些原因只能提供下载版，因此实际上的游戏名单更丰富。不过需要指出的是，尽管游戏数量众多，但其中绝大部分都是早已发售的作品。对于封闭的日本市场来说独占游戏可能还有一定吸引力，但像《潜龙谍影V 原爆点》这种跨平台游戏的PS4早已发售，肯买Xbox One版的人恐怕只能用凤毛麟角来形容了。

以上游戏名单中，惟一的新作就是《无双大蛇2 终极版》，但其吸引力还是十分有限。此前日本微软公布的几个游戏至今都未公布详细发售日。Xbox One在日本逆转PS4的可能性几乎不存在，不过能同时玩到《真·三国无双7 帝国》这样的作品，对于为数不多的日本软饭来说已经可以庆幸了。



▲Xbox One的中文系统有望于日版上市之际正式解禁。

秘技1 如何保存无损大图？



从40×40进化到1920×1080，如此惊人的进化实在是赞不绝口。看到美美的成就壁纸，相信玩家们都有将其永远保存的冲动，不过如果直接在官网上保存的话，只能存下分辨率为1138×640的成就壁纸。说好的1080p呢？其实很简单。下面我们以《崛起 罗马之子》中的一个成就来讲解。

首先点开这个成就，你能看到640p的壁纸了，这时请右键选择保存图片网址，然后在新窗口中打开。该图片的地址是：

http://images-eds.xboxlive.com/image?url=z951ykn43p4FqWbbFvR2Ec.8vbDhj8G2Xe7JngaTToAxzOMxRo5NK6OZGFQHa9KpQm5fW090JXv5nQIlnhf2pqDvgM.Pba7RfKltrNbBTeLVO9ceG2wa6UKqyZg2uQtK7TQ7R8cXvLvvhaBmcytH8wFQ662F38zFRB2ZlyPeoZnUD2YAAIE1p7F1iE3ycXOf&format=jpg&h=640&w=1138

这个长得要命的网址是不是把你看傻了？不过前面你都不用管，只要看到最后，你会发现640、1138字样，正是这行代码使得这张原本为1080p的图片只能以640p的方式呈现。对策很简单，只要把jpg后的全部文字删掉即可，那么现在的网址就是：

http://images-eds.xboxlive.com/image?url=z951ykn43p4FqWbbFvR2Ec.8vbDhj8G2Xe7JngaTToAxzOMxRo5NK6OZGFQHa9KpQm5fW090JXv5nQIlnhf2pqDvgM.Pba7RfKltrNbBTeLVO9ceG2wa6UKqyZg2uQtK7TQ7R8cXvLvvhaBmcytH8wFQ662F38zFRB2ZlyPeoZnUD2YAAIE1p7F1iE3ycXOf&format=jpg

这时你就会发现，1080p壁纸出现了！然后你还可以把末尾的jpg改为png，这样就能保存质量更高的PNG图片。（不过目测画质提升不大，容量提升极大。）

如果想保存玩家头像的话，也是同样原理，十分简单。

秘技2 如何保存没打出来的成就的壁纸？

其实对策同样简单，和秘技1一样，只要复制图片地址于新窗口打开，你就会发现原本的雾化效果不见了。原来微软并没有闲到把所有图片都做一个雾化版，它只是通过网页端加了一个自动雾化效果，所以当我们单独打开这张图时它就会变成正常版了。有了这一招就太方便了。就算是自己没有的游戏，也可以通过和玩过这个游戏的人比较成就来保存图片。什么？你说你没有Xbox LIVE ID？那就……真没办法了……

《泰坦天降》新模式泄露？

《泰坦天降》在发售之前就推出了季卡，预计会收录3个DLC，如今第一个DLC《远征》已于Xbox One和X360双平台推出。DLC最早推出之际没有追加成就，不过可能是因为下载量没有达到预期，在6月底该DLC又追加了200点成就，也算变相刺激销量了。

如果《远征》当真如我们的猜测一样销量不高的话，那应该是因为DLC内容比较贫乏所导致的。因为这个DLC只是追加了3张新地图，没有新模式，没有新武器，更没有新泰坦。不过制作组似乎意识到了这一点，英国黑客表示已从游戏6月的更新文件中找到了新模式的蛛丝马迹，而且一加就是6个！下面就让我们来看看黑客的惊天发现。

Wingman Last Titan Standing：小规模的LTS模式



■DLC追加的新成就，其壁纸和本篇一样给力！

Marked for Death：消灭指定的敌方驾驶员

Titan Tag：尚不明确

Capture the Titan：侵入敌方泰坦并驶回我方基地

Bodyguard (TITAN_ESCORT)：尚不明确

Big Brother：攻击敌方的控制台并保卫我方的控制台

看来我们可以好好期待一下剩下的两个大型DLC了！

《极限竞速 地平线2》双版本差异

E3之前公布的《极限竞速 地平线2》可谓是一大惊喜，特别是对于X360玩家而言。当然，考虑到Xbox One和X360的机能差异，双版本之间肯定有不小的差异。游戏创意总监Ralph Fulton在接受采访时毫不回避这一问题，详细介绍了其中的差别之处。

最关键的一点，就是《极限竞速 地平线2》双版本的开发商就不一样。Xbox One版的开发商是Playground Games，而X360版则由Sumo Digital开发。前者是1代的开发商，而后者是"《索尼克赛车》系列"的开发商，还是有相关经验的（笑）。值得一提的是，Sumo Digital这家公司目前还在帮忙开发PS3版的《小小大星球3》，不得不说它还真是全才啊！

此外《极限竞速 地平线2》的Xbox One版将采用《极限竞速5》的引擎来开发，而X360版将沿用2012年《极限竞速 地平线》的引擎来开发。两者不光是画面上有巨大差异，系统方面也会有很大的不同。像动态天气、虚拟车手就是Xbox One版独有的。Xbox One已确定会以1080p/60帧的素质运行，而X360版显然达不到这个素质。

《极限竞速 地平线2》预定今年9月30日推出，这应该是今年最好的赛车游戏之一了，竞速游戏爱好者不容错过！



■X360版素质和前作比只进不退，同样值得期待。

《植物大战僵尸 花园战争》的墨西哥风情

Xbox One/X360游戏《植物大战僵尸 花园战争》的最新DLC现已上市！这个DLC名为《墨西哥战术派对包》，它包括了新模式"消灭确认"、新地图、新变种和其他给力要素。

新模式"消灭确认"（Vanquish Confirmed）和"《COD》系列"的Kill Confirm差不多，杀死敌人后敌人会掉落一个光球，只有在我方回收光球的情况下才算是正式击败一名敌人。如果光球被敌人回收，敌人就会自动复活。

新地图"宝石转运站"（Jewel Junction）是一个充满西部风情的小镇，这里不时地会有高速行驶的火车开来开去，一旦被它撞中就是秒杀的下场。

7月金会员免费游戏

微软于6月底公布了7月Xbox LIVE金会员的免费游戏。本次共有1个Xbox One游戏，2个X360游戏。其中上个月开始免费的Xbox One游戏《麦克斯 兄弟魔咒》继续免费，刚购机或加入金会员的朋友请把握最后的机会。

和过去的一样，这回X360上半月的免费游戏随服不同也不一样，不过比较意外的是这回日服、德服和美服保持高度一致，赠送《哥谭冒牌英雄》。反倒是港服与众不同，送起了《完美女煞星》。不过这两个游戏的素质都比较一般。

Xbox One

墨西哥英雄大冒险 冠军版
Guacamelee! Super Turbo Championship Edition

曾经在PS平台大受好评的墨西哥英雄转战Xbox平台。游戏玩法是平台动作，手感出色，关卡设计一流。冠军版包括了游戏原本的全部DLC，包括新关卡、新敌人、新能力。游戏定于7月2日发售，Xbox One版直接免费，实在良心。

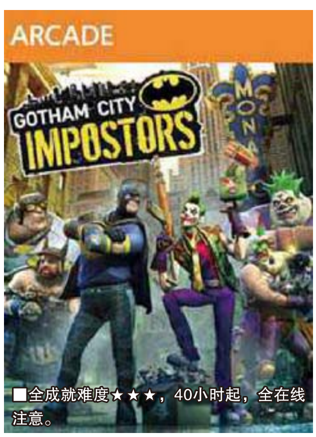


■因游戏刚出，全成就评级不太清楚，应该不难。

X360

哥谭冒牌英雄
Gotham City Impostors

基于DC漫画的世界观改编的主视角射击游戏，不过出场角色都是戴着蝙蝠侠、小丑面具的山寨COS。游戏为纯联机游戏，支持6对6的组队战，准备了数量繁多的可解锁项目，让DC漫画爱好者体验一把官方恶搞。



■全成就难度★★★，40小时起，全在线注意。

X360

战斗砖块剧场
BattleBlock Theater

来自《城堡毁灭者》（Castle Crusher）制作组的又一力作。4名玩家要为逃出猫国而战，前面有各种高难度机关等着你。游戏收录了数百个关卡，画面可爱但风格硬派，极具挑战性。



■全成就难度★★★，30小时起，高手向。

X360

完美女煞星
Perfect Dark ZERO

Xbox经典游戏《完美黑暗》（Perfect Dark）的续作，原为X360首发游戏，也是X360最早的中文游戏之一。画面效果在当时是顶级水平。玩家要操控神奇女特工乔安娜潜入敌对势力，用自己的过人身手击倒守卫、完成目标。



■全成就难度接近顶级，50小时起，能全的都是高高手。

www.dooland.com



PS CLUB

集结PS3、PS4相关情报 PSN商城热点推荐

随着世界杯如火如荼的进行，天气也愈发炎热起来，而在酷暑难耐的时节里最能让玩家们感到清凉的是什么呢？当然是一直陪伴在我们身边的游戏了。经历了本届 E3 之后，不知各位是否已经找到了自己心仪的游戏。然而比起垂涎众多尚未知晓发售日的神作来说，还是先看看索尼近期为我们带来了哪些值得关注的消息更为接地气吧。

[PS3 ○×□△]

SCEH 发力，各种合集包来袭！



香港索尼于 6 月 27 日宣布将在 7 月份推出多款热门游戏的合集包，首先会在 7 月 1 日发售的是《终极儿童包》(Ultimate Kids Pack) 和《艺术家包》(Artistic Pack)，终极儿童包顾名思义，包含了充满童趣的两款“《小小大星球》系列”作品。艺术家包则囊括了《ICO & 旺达与巨像合集》，以及著名制作人陈兴汉创作的极富文艺气息的《行合集》，售价均为 268 港币。之后会在 7 月 22 日推出极具人气的热门大作合集，《终极战神包》(Ultimate God of War Pack) 和《终极未知海域包》(Ultimate Uncharted Pack)。前者包含《战神 超凡》、《战神 3 廉价版》和《战神合集》，后者含《未知海域 德雷克的宝藏 廉价版》、《未知海域 2 纵横贼道 年度版》以及《未知海域 3 德雷克的诡计 年度版》，售价均为 368 港币。





《妖圣剑士 F》欧美版公布



近日日本一宣布，早在去年十月份便于日本发售的 PS3 游戏《妖圣剑士 F》将于 2014 年 9 月 23 日正式登录北美，26 日登录欧洲。同时公布了一款售价 74.99 美元的豪华限定版本，内容极其丰富。除了包括限定包装盒以及游戏本体之外，画册、OST 一个都不少，最引人注目的要数一顶七英寸大小的绒线针织帽子，估计大部分中国玩家都会不由得吐槽帽子的颜色吧。

“机战”最新作限量版华丽登场

BNGI 预定于 8 月 28 日在 PS3 平台上推出的《超级机器人大战 OG 传说 魔装机神 F 终焉的棺木》近日放出了限量版的内容情报，在限量版中可以体验如下独占内容：1. 首先是能够直接开启战斗观赏模式，欣赏前作《魔装机神 3》以及本作的所有战斗视频。而且可以对战斗场面的各项参数进行自由编辑和设置，喜爱 DIY 的玩家一定会大呼过瘾，不过涉及到本作的战斗部分需要通关一遍之后才能观赏。2. 完整享受游戏的原声 OST，在 5 张 CD 容量的光盘中总共收录了包括 PSP 版的《魔装机神 1》和《魔装机神 2》、PS3 版的《魔装机神 3》以及本作在内超过 100 首的音乐，十分厚道。3. 有关魔装机神的设定资料手册 1 本，里面收录了多张机械设定的线稿，以及“《魔装机神》系列”原作者阪田雅彦所撰写的特别小说，总共 100 页篇幅的内容让玩家能够对该系列有个更加深入的了解。





[系统更新 ○×□△]

PS4 手柄可无线连接 PS3 主机

PS4 相比 PS3 在手柄方面的进化还是比较明显的，所以很多玩家会用次世代手柄来享受 PS3 上众多经典的游戏作品。但是一直以来都要通过 USB 线连接才能进行游玩，不得不说是个小小的遗憾。通过 PS3 最新的 4.60 系统更新，终于可以实现 PS4 手柄无线连接 PS3 主机的功能了。不过目前 PS 键，震动功能和六轴感应仍然无法使用，但通过 DualShock4 的 PS 键可以遥控 PS3 开机，玩家可以在 PS3 的管理蓝牙设备中进行相关设置。

具体步骤如下：

1. 首先用 USB 线将 PS4 手柄与 PS3 相连，然后开机。

2. 选择设定中的周边设备设定选项

3. 找到管理 Bluetooth 设备选项，选择添加新设备后开始搜索。搜索过程中需要拔掉手柄与主机连接的数据线并按住 PS4 手柄上的 SHARE 键和 PS 键稍等一会。

4. 当 PS4 的手柄指示灯快速闪烁时再次用 USB 线与主机连接，并选择搜索出的设备。

5. 成功添加后拔掉数据线便可以用 PS4 手柄无线畅玩 PS3 游戏啦。



[PS4 ○×□△]

旅行必备，PS4 一体化液晶屏

日本著名周边厂商 HORI 计划在今年七月份推出为 PS4 量身打造的液晶屏扩展装置，早在 PS3 时代就已经发售过同类产品，这次 PS4 版本的公布自然也是顺理成章。根据官方发布的数据得知，HORI 的这款液晶屏扩展设备将会提供一张 1080p 分辨率的 11.6 英寸显示屏面板，同时拥有两个立体声扬声器，采用外置独立供电方式进行工作。玩家使用的时候，只需要将屏幕安装在 PS4 机身上，然后用 HDMI 线将显示器与主机连接即可，操作起来简便快捷。整个显示器的外观设计与 PS4 保持了相同的风格，安装之后并不会感到造型上的突兀，更像是加厚的“超级游戏笔记本电脑”。这款液晶屏税后售价为 32184 日元(约合 1968 元人民币)，喜欢带着主机出门的朋友不妨买来试试，下面是该产品的具体数据，供读者们参考。

屏幕尺寸 :11.6 英寸

外部尺寸 : 长 27.9cm × 高 27.58cm × 厚 2.8cm

重量 :1.2kg

最大解析度 :1920 × 1080

色彩数 :262144 色

最大辉度 :350cd/m2

响应速度 :25ms

视频端口 :HDMI × 2

扫描格式 :480P、720P、1080i、1080P

音频端口 : 内置立体声音响、耳机端口 × 2

电源 : 配套的交流电适配器、DC12V/2A

功率 : 最大为 24W

包含内容 : 显示器 × 1、固定架 × 2、电源适配器 × 1、HDMI 线 × 1、说明书 × 1

其它 : 附送的 HDMI 专用线长度约 25cm

价格 :32184 日元 (约合 1968 元)

发售日 : 预订 7 月





PS4 版《秋叶原之旅 2》追加男性角色爆衣画面

此前在 PS3/PSV 双平台发售的极具绅士气息的动作角色扮演游戏《秋叶原之旅 2》，自从宣布移植 PS4 平台之后，便有很多玩家期待本作能否追加一些新的要素。在游戏发售两天前公布的 PV 中，终于得知了新增的内容——男性角色爆衣，不知道厂商此举的目的何在，只能说游戏的受众群体进一步扩大了吧 (笑)。本作的日版已于 7 月 3 日发售，想要体会次世代版绅士游戏的玩家可以开始行动啦。



[PS3 PS4 ○×□△]

《宿命》Beta 测试版开放

由前《光环》制作组打造的次时代多人在线第一人称射击游戏《宿命》的 Beta 测试版，将于 2014 年 7 月率先在 PS3 和 PS4 平台开放。日服的测试时间定为 7 月 18 日，从 7 月 3 日开始接受报名，而美服用户则会在预订游戏之后收到来自官方的 Beta 测试码进行游玩。鉴于动视的大力宣传，本作在 E3 游戏展赚足了人气。从目前公布的实机影像来看，游戏在战斗场面的营造上颇为震撼，多人合作围攻 BOSS 充满了团队作战的乐趣，就是不知道实际玩起来能否满足玩家们的胃口。游戏的正式版会在 9 月 11 日发售，感兴趣的玩家可以通过测试版提前感受本作的魅力。

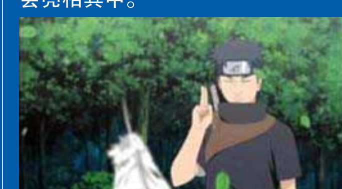


《火影忍者 终极忍者风暴 变革》试玩感受

PS3

虽然《火影忍者》的漫画剧情越来越拖沓，但是游戏的最新作还是吸引了众多粉丝目光。日服玩家已经可以在商店下载本作的试玩版，容量大小接近 1G，下面就随小游一起看下试玩版有哪些值得关注的内容吧。

内容：试玩版共分为三个模式，分别为アーケードモード (街机模式)、ネットワークバトル(在线竞技场)、PV 再生 (PV 播放)。街机模式中玩家可以选择一名角色来进行车轮战，直到将对手全部击倒，由于是试玩版，可使用角色的数量只有四名。不过能够使用本作的原创角色“机械鸣人”，战斗动作非常有趣，必杀技同样极具魄力。在线模式可以和网络上的玩家进行对战，除了默认的随机搜索模式外，还可以自定义房间或者进入其他玩家的房间进行游玩。同时玩家可以修改自己喜欢的画像以及卡片名称，创造符合自己个性的网战名片。PV 再生实际上就是观看之前公布过的 PV，里面的内容讲述了“晓”组织的创始过程以及游戏的一些新要素，同时从未在游戏中登场的宇智波止水也会亮相其中。

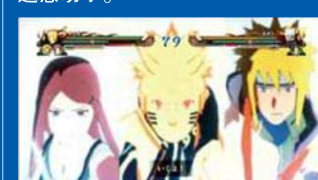


画面：从试玩版的画面来看，除了在人物边缘的锯齿处理上有所加强外，其他方面和前作相比几乎看不出有什么进步。不过鉴于本作只是系列的加强版，在画面上也难有过多要求，能够到还原度如此之高的火影游戏已经很满足了。



战斗：本作战斗系统增加的新要素并不多，确定角色之后能够选择奥义、觉醒、ドライブ三种战斗模式。后两种状态下无法随意释放二段奥义，觉醒模式下是可以通过晃动右摇杆进行状态强化，速度以及攻击力上升的同时伴有查克拉槽不断减少的副作用。气槽攒满之后长按△键能够进行变身，例如鸣人就会化身为巨大的九尾进行攻击。ドライブ在气槽蓄满之后能够释放封印技能限制对手的奥义施展，或者降低替身槽的可使用次数。每个模式各有利弊，小游更倾向于传统的奥义模式打法，战斗时能够无所顾忌地使用查克拉使得打法更为多变。

合体奥义：本作最新加入的攻击方式，使用方法和之前的奥义释放相同，演出效果异常炫酷。目前试玩版中由于角色的护援伙伴都是固定的，无法验证是否每个角色之间都有不同的奥义效果，多半是具备特定人物关系的角色间才会出现合体奥义，不过仅以现在的内容来看足够令广大火影迷感动了。



3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



近几个月 3DS 的游戏新作阵容跟 E3 展会上的表现不相上下，E3 值得瞩目的 3DS 新作甚少，而市场上的游戏荒也持续了蛮长一段时间，不过对于日本而言，7 月发售的《妖怪手表》两部续作已经呈现出一股预售潮，游戏尚未发售，价格就开始飙升了起来。而接下来在国内受众更广的《口袋妖怪》“红蓝宝石”重制版和《任天堂全明星大乱斗》则要等到年底，在此之前如果还没有入手 3DS 的玩家，不妨趁着夏季的促销活动购入一台，顺便免费下载一款心仪的游戏哦！

当前固件版本：7.2.0-17x（x对应地区版本）

《太鼓之达人》7-11配信活动

在日本，每当有重要作品发售的时候，厂商总会和一些便利店展开活动，提供特别的道具让玩家到店里下载。像是《怪物猎人》，每次发售后总会有相关的内容与玩家联动，而此次新发售的《太鼓之达人 咚与咔的时空大冒险》也延续了这样的方式。BNGI 宣布与 7-11 便利店合作，在日本境内约 15162 间 7-11 推广配信道具。具体内容如下：

7 月 1 日 9：00 ~ 7 月 15 日 8：59 配送服装“セブンイレブン”。

7 月 15 日 9：00 ~ 7 月 31 日 8：59 配送同伴妖怪“セブンキャット”。



▲配信的服装“セブンイレブン”



▲配信的同伴妖怪“セブンキャット”

“买3DS LL送游戏”促销情报更新

在上次我们向各位玩家介绍了任天堂的“ニンテンド -3DS LL 月替**わりオススメソフトキャンペーン**”，只要玩家在 4 月 26 日至 9 月 30 日之间购买主机，就能够得到额外的一款数字版游戏。到了七月份，可以兑换的游戏也将更新，包括《口袋妖怪 X・Y》、《口袋妖怪艺术学院》、《迪士尼魔法城堡 我的快乐生活》、《逆转裁判 5》、《真・女神转生Ⅳ》、《新超级马里奥兄弟 2 黄金版》以及《新耀西岛》。而八月份可以兑换《新耀西岛》、《马里奥赛车 7》、《星之卡比 华丽三重奏》、《超级马里奥 3D 世界》、《幻想生活 连接》以及《真・女神转生Ⅳ》。可兑换的游戏几乎都是超级大作，非常值得玩家尝试！因此如果最近有计划买机器的玩家，可以多加留心哟！

购买了主机的玩家，在特定的页面下输入主机附带小卡片上的下载码就能够下载游戏。下载期限截止至 2014 年 10 月 7 日，快快行动吧！



世界杯日本队主题3DS LL保护套

虽然日本队在本次世界杯的战绩不佳，提前回国，但周边产品还是在继续推出。这款由日本足协 JFA 认可的保护套，采用日本队主色的蓝色作为基本色调，拉链处采用日本国旗的红色作为表面点缀，同时也是内里的颜色，可以看出在设计上相当用心。同时表面上还有日本国旗以及 JFA 的标志，最大的亮点则是下方队员的背影，在保护套另一面，则写上了“SAMURAI BLUE”（蓝色武士）的字样，整体的设计非常不错。





除了有靓丽的外观设计之外，这款保护套也具有非常实用的功能。保护套采用防冲击且轻便的材料，内部可以收纳 4 张游戏卡带和 1 支收纳笔，当中还有一个小的收纳袋可以让玩家带上屏幕擦拭布等小玩意。目前该款保护套售价为 1580 日元，约合人民币 96 元，在用 3DS LL 的玩家不妨考虑一下！

提升3DS LL操作性 L/R键增强套装

说起 3DS LL 的握感，相信很多玩家都会吐槽吧。光滑的背面倒还好，主要就是 L 键和 R 键的位置不太合适，加上按键又小，玩久了很容易让自己的手感到酸痛。虽然官方贩卖了外接摇杆，但那庞大的体积也会让许多玩家望而却步。而下面介绍的这款周边，说不定就能满足这部分玩家的需求。

日本周边厂商**ゲ－ムテック**制作了一款 3DS LL 专用的 L 键和 R 键增强套装。这个套装有两个部件，玩家可以将它们分别安装在 L 键和 R 键之上，相当于将这两个按键变大，这样玩家的双手就可以像扣下扳机那样控制这两个按键。而且扳机按键位置非常科学，正好就是玩家持机的位置，轻轻按下就能操作。同时这两个按键的安装也是非常方便，玩家可以随时对其进行拆卸。当装着这两个按键时，将主机放在桌面上还能当做支撑架使用。目前这款增强套装的价格为 799 日元，折合人民币 49 元左右，感兴趣的玩家不妨考虑一下。



eShop下载推荐

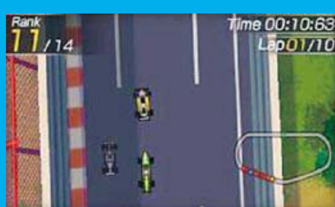
扭蛋赛车
ガチャレーシング

●推荐玩家：喜爱另类赛车游戏的玩家、喜爱休闲游戏的玩家

售价：700 日元
推荐度：★★★★

这是一款俯视角的 2D 赛车游戏，由大名鼎鼎的 ARC SYSTEM WORKS 开发，因此在素质上有一定的保证。本作最大的卖点在于部件的自由组合和另类的爽快感。玩家可以在游戏中赚取金钱，然后用类似扭蛋的方式，收集游戏中特有的部件以强化自己的赛车。游戏中登场的赛车高达 90 种以上，大量的部件会赋予车辆不同的性能，玩家可以在游戏中自由驰骋。同时玩家还能合成部件，合成的部件本身会带有特殊的性能，可组合的种类非常多，赋予了游戏更多的可能性和耐玩性。虽然是俯视角的赛车游戏，但是游戏中可以自由地竞速，实现甩尾等特殊技巧。真实赛车的元素，在这款游戏中一个都不少。同时游戏中一共有 12 种赛道和 30 场以上的比赛，而且还对应擦肩通讯，玩家可以和擦肩而来的赛车一同比赛，非常过瘾。





水滴
Shizuku

●推荐玩家：喜爱解谜游戏的玩家、喜爱休闲游戏的玩家

售价：300 日元
推荐度：★★★★

与《数字谜题》类似，水滴也是一款解谜游戏，不过不同的是，这还是一款小清新的解谜游戏，而且并不枯燥。玩家需要操作水滴来解出游戏中的谜题，在此过程中，玩家可以享受到令人平静的雨声和上屏幕中仿佛雨滴流淌过窗户般的情怀。没有动作要素，没有太多需要解决的东西，玩家可以完完全全地沉浸在游戏当中。玩家需要在迷宫当中移动水滴来收集银色的小球，在此过程中会有多种多样的障碍阻挡着玩家，比如只能通过一次就关闭的小门等，所以玩家需要开动脑筋，思考出合适的路线取得小球。游戏规则简单但很容易就让人在游戏中不能自拔，值得推荐给所有的玩家尝试！





数字谜题
@SIMPLE DLシリーズ Vol.30 THE ナンバーパズル

●推荐玩家：喜欢解谜游戏的玩家、喜爱数字游戏的玩家

售价：400 日元
推荐度：★★★

这次《@SIMPLE DL》系列”的最新作是一款数字谜题游戏，玩家需要在“数独”的规则下开动自己的脑筋，挑战多种多样的谜题。由于游戏中有非常便利的教学系统和机能设置，因此即使是不擅长此类游戏的玩家也能够轻松游玩。游戏的规则非常简单，玩家需要在 9×9 的空格之中寻求数字之间的规律并且填上不重复的数字，这些数字会对应 3DS 的 3D 显示，非常有意思。一个关卡有 9 个小问题需要填满，在玩家填完全部的谜题之后，按下判定就能够检查，成功的话就算过关。游戏同时支持按键操作和触控操作，对于新手的玩家也非常友好。玩家可以用“假定”机能填入一个数字尝试，用“确认”机能来查看有没有重复的数字，填错了也可以使用复位功能。游戏中一共有 70 个问题，5 种难易度让不同等级的玩家都能轻易上手。如果觉得谜题不够也没有关系，可以购入追加套装来增加 50 道谜题增加耐玩度。推荐感兴趣的玩家尝试！





不可思议之国的冒险酒馆
不思议の国の冒险酒场

●推荐玩家：喜爱角色扮演类游戏的玩家、喜爱经营类游戏的玩家

售价：648 日元
推荐度：★★★★★

虽然这只是一款角色扮演类的下载游戏，但是游戏的要素非常完善，人设也非常不错。游戏的故事发生在卡塞尔王国首都的一家酒馆内，酒馆的主人是两姐妹，妹妹希拉和姐姐卡梅丽娜，两人为了实现双亲的遗愿而努力经营着酒馆。但是一流的料理亭“七天使亭”为了击败她们，使出了威胁等下三滥手段让她们屈服。就在困窘之际，希拉的青梅竹马让她们参加料理比赛，成为国家第一的料理店，从而保护小店，于是她们开始以这个目标努力。因此这款游戏的目标就是要成为国家第一，在提升酒馆等级之后推进游戏的故事。

要提升酒馆的等级，就必须参加城里定时举办的料理比赛并且创造更高的营业额。玩家在游戏过程中必须到各种各样的迷宫和街道当中入手新的食材，增加店里的菜单。游戏中还有非常成熟的角色扮演要素，玩家通过吃料理可以提升游戏等级，并且获得有利效果。而为了增加料理的素材，玩家必须到迷宫中采集，或者击败敌人获得。游戏的战斗十分有意思，给予敌人的伤害越高，就能获得越多的食材，可以研究的战斗要素非常丰富。游戏中登场的料理一共有 400 种以上，迷宫有 10 个之多，足以消磨大量的游戏时间。





www.doorand.com

VITA命



说起来，很久之前宇宙人我也在某日本购物网站上以半价买了一张《静籁之空》，但当时 DLC 章节还没出到一半而且联网也很麻烦所以只玩了个开头，后来想到这游戏搞不好以后会出 DLC 廉价合集之类的，于是就决定继续等全部出完了再看情况。所以当它宣布要出离线版的时候，我不得不给 Gust 点一个赞和一根蜡烛，赞是因为 Gust 果然诚不欺我，点根蜡烛是因为大概很多玩家都跟我一样，对这游戏已经没那么大的兴趣了。

当前系统版本：3.15

冷门热荐 国人音游《MUSYNC》登陆PSV



《MUSYNC》是由国人开发者制作的一款音乐游戏，于 6 月 25 日登陆 PlayStation Mobile 平台，售价为 720 日元，玩家可以前往日服的 PSN 商店中购买。

游戏采用了与《Djmax》系列”类似的下落式游戏方式，如今掌机平台上几乎见不到下落式的音乐游戏，《MUSYNC》算是填补了这一方面的空白。游戏目前提供了 10 首原创曲目，不仅涵盖了纯音乐、日语歌曲以及中文歌曲，曲风上也非常多变。这些歌曲基本上来自于国内作曲者，不仅曲目质量高，而且歌曲封面都经过精心的绘制，非常养眼，开发者同时也承诺将在今后追加免费曲目。演奏模式的完成度很高，按键特效、Key 音设定等元素都不输给大厂作品。游戏的音符判定比较宽松，面条也没有结束判定，因此对于大部分玩家来说比较友好，虽说 PSV 生硬的按键对演奏时的手感有不少影响，不过游戏在下一个版本的更新中，将会支持 PSV TV，到时候便可以用 PS3 或 PS4 的手柄获得更好的游戏体验了。

当然，游戏目前也存在一些不足之处：

1. 难度只提供了 Easy 和 Diffult 两种，谱面也只有 4 键和 5 键两种键位，内容丰富程度上稍显不足，而且切换难度时读盘时间较长。
2. 在演奏开始后的一段时间内，玩家通过 L 键和 R 键可以调整音符下落速度，但是调整后速度的倍率却不会显示。
3. 无法自定义音符对应的按键。
4. 有时候会出现莫名奇妙的强制退出。

虽说游戏还有待完善，不过能够在掌机平台上体验到由国内独立开发者带来的游戏非常难得，我们也不妨给予更多的支持与期待，相信作者在今后也会逐步将《MUSYNC》打磨得更加完美。如果你想在第一时间了解到本作的相关资讯，也可关注开发者的微博：@I–Inferno。



火热DLC 《静籁之空》剧情DLC终章发布





《静籁之空 献给陨星之诗》是 Gust 在 2012 年 4 月 26 日发售的在线文字冒险游戏，游戏中玩家会与失忆的女主角一起生活，并且通过进入她的梦境世界帮她修复记忆。而游戏的主线故事是在修复了女主角的记忆之后，通过阅读她记忆片段的方式展开。这部作品的主线一共有 12 个章节，其中游戏本体只包含第一个章节，而随后所有章节都以 DLC 形式推出（并且只有第二章是免费 DLC）。



▲最后一章中，玩家本体一直所在的房间会有一部分墙壁和天花板消失掉，此时终于可以看到屋外世界的景象了。

如今历时两年三个月，这部长篇连载作品终于来了终结，最后的篇章（第 12 章）将会在今年 7 月 31 日发布，售价为 515 日元（含税）。除了最终章之外，还会同时推出一个外传 DLC，讲述另外两名重要角色**ネイ**和**カノン**在幕后的故事。

除了最终章之外，Gust 还宣布本作将会在今年的 10 月 2 日推出本作的离线版。该版本将会删除在线要素的同时，还会完整收录全部 12 个章节。此外，游戏发售至今配信的一些特殊语音包和大部分收费 DLC 服装、饰品都会一并收录其中。并且再在这个基础上，还会追加新服装、新的季节事件、日常事件等。此外还追加了新功能，比如可以跟女主角一起吃饭、用给定的语素组成的话语跟女主角对话等等。这个离线版的售价为 5800 日元，跟最早那个什么都没有的在线版价格差不多。（坚持追连载追到现在的玩家你们要保持冷静啊）

而《静籁之空》的续作——今年年初在 PS3 平台发售的角色扮演游戏《静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗》也将会在同一日（10 月 2 日）推出加强版登陆 PSV 平台。（这恐怕又要惹毛一部分粉丝了）PSV 版将会收录 PS3 版发售至今配信的大部分 DLC……嗯没错，当中有些原本还是收费的，此外还额外追加了新的服装。浴场系统也会追加“サーリ”、“ネロ”、“シュレリア”三名角色，新增浴场事件多达 50 个，并且还加入了触摸功能，玩家可以利用 PSV 的触摸屏触碰浴场中的角色。

除此之外，这些作品之间还有各种联动要素，比如《静籁之空》在线版的存档可以直接继承到离线版中继续游玩。而《静籁之空》中女主角制作出来的工具还可以作为装备继承到《静籁永恒》中去等等。





▶浴场新增了触摸要素。

新作情报站《跨过我的尸体2》最新试玩版7月10日放出

对 PSV 玩家来说，7 月 17 日发售的《俺尸 2》算得上是 7 月份暑假备受关注的作品之一。不过 17 日发售对于过暑假的同学来说未免有些晚（当然在这之前你或许在玩《自由战争》），而近日官方宣布《俺尸 2》将会推出第二个试玩版，这个试玩版会在正式版发售前一周，即 7 月 10 日发布，试玩的内容是游戏正式版开头部分，玩家可以进行到游戏中的第一年结束。而游戏的存档将能继承到正式版中。对于这部描述整个家族的世代交替推进的游戏来说（哪怕世代交替只要 2 年），一年时间只能算是序章的程度，但相信也足以让关注本作的人了解到本作的素质，以及让预定了的同学解解馋了吧。



新作情报站 精致2D动作游戏《穆拉纳秘宝》年底登陆PSV





《穆拉纳秘宝》最早是由 GR3 PROJECT 开发的一款面向 PC 平台的免费游戏，诞生于 2006 年，后来由开发商原班成员组成的 NIGORO 制作了重制版并登陆到 Wii 平台。而这次移植将于今年 12 月登陆 PSV。

作为一款横版 2D 的过关游戏，本作的很多方面都跟《洞穴探险》相似，玩家要操作主人公在巨大的遗迹中，跨越各种敌人和陷阱机关的考验，到达迷宫的最深处解开整个古代遗迹之谜。跟大多数复古 2D 游戏一样，本作的每一关都困难重重，而且还有 BOSS 战，适合喜欢挑战高难度的玩家尝试。

新作情报站《迷宫探索者2 王立图书馆与魔物的封印》移植PSV



去年 3 月 PSP 平台发售的角色扮演游戏《迷宫探索者 2 王立图书馆与魔物的封印》宣布推出 PSV 重制版。这个系列最初是以 Aquaplus 旗下知名文字冒险游戏《ToHeart 2》的角色为基础制作的一款外传性质的角色扮演游戏，由于受到不少传统迷宫探索 RPG 玩家的好评，去年便以全新世界观和角色阵容推出了第二作。时隔一年之后高清化移植 PSV 平台。

借助 PSV 更高的机能，本作移植后画面将会进一步提升，而厂商也特意重新调整了系统界面，3D 地图建模也全部重新制作。游戏预定于今年 9 月 25 日发售，喜欢这类作品的玩家不容错过。



新作情报站《魔法高校劣等生》发售日&豪华限定版公开



藉着动画化的热潮，由人气轻小说改编的《魔法高校劣等生》游戏自公布之后相信也有不少 ACG 爱好者的关注吧。善于趁热打铁的 BNGI 没有让广大粉丝等待太久，在近日火速宣布了本作的发售日定为今年的 10 月 31 日。此外还公开了游戏的限定版，具体内容包括：1. 收录了特别映像的蓝光光盘；2. 讲述原创剧情的广播剧 CD；3. 游戏原声音乐集；4. 作品 6 位角色的折纸；5. 游戏设定资料小册子；6. 三套在游戏中使用的 DLC 服装，其中一套是体操服，另外两套尚未公开。

成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES

文：初心者

《对照物》最初登陆在PS3、PS4和X360平台，而且在PS4上作为初期赠送的会员游戏之一，本作的XOne版在上月底（6月26日）也终于开卖。游戏有着非常独特的美术风格，利用光影来解谜的玩法也相当有魅力，感兴趣的玩家不妨一试。



心得与解谜要点

到游戏中后期，会连续使用到跳跃、冲刺、进墙的操作组合，而游戏中有大量需要跳跃的地方，但在变成影子后，会受其他影子的运动和明暗交界处的影响而变得难以判断落脚点，加上影子切换时的自动视角，操作时的障碍就更大了。因此除了耐心，还要仔细观察，看看是否有更适合的进墙位置。

在解谜方面，首先要理解影子的运作：只要有强烈的光照，那么对着竖立面上的自己的影子，就会出现按键符号提示可以进墙了。主人公及其身上的物品都可以变成影子，变成影子后，影子之间就会相互影响，所以当人物被影子挤压时就会自动跳出，回到立体世界。当立体场景中找不到路时，或者无法移动场景中的物件时，就可以利用这一点来制造影子通路，或者让物件成为影子从而搬运到目的地。

游戏中会出现三种被闪光围绕的互动物件，分别为：光球、收集品和场景物件，其中可互动的场景物件的闪光颜色是橙色的（还有一些物件是白色的，接近后会出现谜题。无法互动的橙色亮点则是谜题提示），另外两个则是白色光。

光球是消耗品，打开暂停菜单可以在左下角看到目前的光球数量和关卡的光球总数。有些机关需要收集2至3个光球来启动，但不必所有光球都集齐。

至于收集品，可以在标题画面的Collectibles中查看，或在游玩时查看收集品列表。注意前两幕的收集品会按列表显示的顺序依次出现，而第三幕的收集品在列表上出现的顺序是打乱的，但并不代表中途有遗漏。



奖杯/成就指南

本作共有21个铜杯，成就数量22个，比奖杯多1个（Punching Bag），共计400点。需要通关才能拿到的奖杯/成就有两个，一周目便能完成。注意在最早的PS4版中，第三幕的最后有可能出现探照灯无法触发谜题完成的情况，要整关重打。建议事先确认游戏已升到最新版本。

游戏本身的难度不大，解谜部分与其说是要动脑筋，不如说是要考验玩家的操作能力和耐性。部分隐藏奖杯/成就或收集品（Collectibles）如果错过了的话，可以直接从标题画面选择章节补完。建议对照以下指南，一次性收齐。

To The Heroes Among Us
铜杯/20点

取得条件：找到第一幕的隐藏彩蛋。

奖杯/成就说明：在最开始的舞台剧场“GHOST NOTE”前，往左走见到一台发光的留声机，接近留声机后出现影子，从最左边进墙，一直向右跳到迪迪母亲的肩膀，最后移动到露台。如果从这个露台跳下，就可以跳到原本进不去的铁栅栏和阳台内，上楼进房间激活开关，会看到一个特别鸣谢的彩蛋。



A Carousel Of Broken Dreams
铜杯/20点

取得条件：完成第一幕。

A New Dimension
铜杯/20点

取得条件：第一次变为影子。

FIN
铜杯/30点

取得条件：完成游戏。

GroundsKeeper
铜杯/30点

取得条件：拿到第二幕的所有收集品。

奖杯/成就说明：回到迪迪的房间后，拿到房内的收集品1。下楼触发剧情后，回收桌上的两个收集品2和3，分别在背后和前面的桌子上。

马戏团帐篷剧情后，在帐篷背面缝隙处跳进去拿到收集品4。

进入海盗船场景，在左边的柱子拿到收集品5。

花费3个光球离开章鱼场景后，在中途的铁楼梯后方会掉下去，然后从左边跳出来继续走会进入地下室。注意在前方机关旁边还有收集品6。

Illuminated
铜杯/20点

取得条件：拿到第二个光球。

Just Like Harry
铜杯/10点

取得条件：在马戏团影子舞台剧中，一次性成功通过鳄鱼陷阱。

奖杯/成就说明：只要不掉进水里，也不被鳄鱼咬到，踩着鳄鱼跳过去就可以达成。如果失败了，可以从记录点重来。

No Backpack Bird Needed
铜杯/10点

取得条件：在第二幕海盗船场景跳进宝箱里。

奖杯/成就说明：活动的宝箱在木板桥下方暗处，从桥上可以跳进去。该奖杯/成就非常容易错过。



Not That Kind Of Game!
铜杯/10点

取得条件：玩家尝试进入“XXX”门。

奖杯/成就说明：在第一幕接近“24n Dirty 24n”招牌右边的铁门即可。该奖杯/成就非常容易错过。



Now That's Thinking With Shadows
铜杯/10点

取得条件：在第一幕电影院前的广告牌处一次性通过。

奖杯/成就说明：无法与“My God, It's Full Of Stars”奖杯/成就同时获得，但读档重试即可。

My God, It's Full Of Stars
铜杯/10点

取得条件：在第一幕电影院前的广告牌处掉下去。

奖杯/成就说明：无法与“Now That's Thinking With Shadows”奖杯/成就同时获得，但读档重试即可。

Streets Sweeper
铜杯/30点

取得条件：拿到第一幕的所有收集品。

奖杯/成就说明：一开始在迪迪的房间里拿到收集品1，然后来到街上，在右手边墙壁的海报上，拿到收集品2。接着在左边进墙，跳上齿轮阴影可以上去，在阳台拿到光球。继续前进，在右手边的霓虹灯前的桌子上拿到收集品3。

把舞台正对的那盏灯修好后，在剧场第二层拿到收集品4；从二层下楼梯，在楼梯后面有收集品5。

跟着迪迪来到木栅栏前，冲破木栅栏，进入酒馆。在1层桌子上拿到收集品6，然后将探照灯向右挪，进入墙壁，跳到外面的阳台，向右拐，进入旁边建筑物的墙，继续走就会回到酒馆的二层，在经理室拿到影片胶卷和收集品7。

到达电影院门前，在售票处拿到收集品8。

进入电影院，在正面墙壁前有三块人物板，这里同样要制造影子，进入墙壁登上2楼。板子可以自由移动，利用女士的裙摆和绅士的手，即可投影出适当的高度。在二层进门前，拿到收集品9。

接下来要找到“Excelsior Hotel”（门口会发光），进入旅馆，在解谜之前，注意回收背后的收集品10。



The Family Life
铜杯/10点

取得条件：查看迪迪的全家福照片。

奖杯/成就说明：注意在第二幕走出迪迪的房间后，触发剧情时不要跳过过场动画，否则会错过。

BookKeeper
铜杯/30点

取得条件：拿到第三幕的所有收集品。

奖杯/成就说明：注意第三幕的收集列表跟实际收集到的顺序是不同的。

有人体雕塑的机关室里的玻璃罩后方有收集品1（Science Picture，左边是类似小孔成像的示意图，右边画有胸骨）。

在下一个的房间的墙上可以拿到收集品2（Science Picture，两个人头，一只鸟和鸟的影子）

在钟内，拿到初始位置左边的收集品3。

进入灯塔，拿到墙上的收集品4，在阁楼的木箱和地板上拿到收集品5和6。然后启动机关，迅速从楼梯上去进墙，冲刺来到对面的平台，拿到收集品7。继续往上走，这里到处都是关于人体转换成影子的研究资料，可以拿到收集品8和9。启动这里的机关，出现齿轮的影子，爬上箱子后进墙向右走到平台。绕到中间的光源处还有收集品10。



隐藏奖杯/成就

The Cyclops' Bottle
铜杯/10点

取得条件：在第二幕热气球下方找到Cyclops的瓶子。

奖杯/成就说明：在接近热气球后，来到右边的阳台，找到桌子上的闪光。

Handy Person
铜杯/20点

取得条件：修复好第二幕的3个游乐设施。

How'd You Get In?
铜杯/20点

取得条件：完成第三幕机关建筑的谜题。

Let There Be Light
铜杯/20点

取得条件：完成第三幕的灯塔谜题。



Room 529
铜杯/20点

取得条件：离开第一幕的歌厅剧场。

This Circus Is A Disaster!
铜杯/20点

取得条件：离开第二幕的马戏团帐篷。

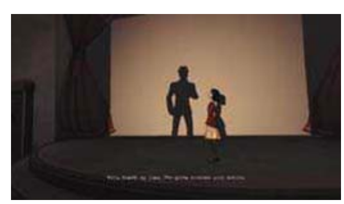
You Broke My Finger!
铜杯/20点

取得条件：离开第一幕的电影院。

Punching Bag
10点

取得条件：让Johnny被流氓揍一顿。

成就说明：在第一幕中，迪迪会要求找到电影胶卷，找到之后电影开始放映。当迪迪跟她父亲的影子对话后，会有一群人出现要打他，然后无视迪迪的话，一直等到她父亲被打完之后就能解锁。



实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像 全面接受读者投稿！
投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编 730000

本期游戏进行时为大家带来的分别是由5945同学写的《机动战士高达 外传合集》以及AZU同学的《超女神信仰 激神黑之心》。《高达 外传合集》虽然游戏素质有不少问题，但是对喜欢高达的玩家来说还是非常厚道的，毕竟一口气将众多外传收录了进来，其中很多因为原始平台比较老已经不容易玩到了，对这些作品不了解的粉丝正好能用来补补课。

机动战士高达 外传合集

战争幕后英雄们的物语

机种 PS3 推荐理由：●高达系列游戏爱好者 ● 完全专注于单机故事的高达作品

原名 机动战士ガンダム サイドストーリーズ 类型 动作 游戏时间 故事模式+VR任务40小时

阳光成员 5945

本作是《机动战士高达外传》系列"的最新作，游戏内容除了本篇"Missing Link"之外，还十分厚道的收录了过往所有在"一年战争"背景下出现过的外传作品，另外对应本篇剧情也追加了全新机体，而战斗场景则同时包含了宇宙以及地面战两种战场。

游戏系统

宇宙世纪0079年1月、宇宙殖民地SIDE3自称为吉翁公国，对地球联邦政府发动了独立战争，吉翁公国把会使既有电子系统失效的米诺夫斯基粒子散布，采取目视战斗用的巨大人形兵器MS压倒性地胜过了在物力上占优的联邦军，在开战的同时，吉翁公国军便以联邦军总司令部贾布罗作为目标投下了殖民地，不过在联邦军的死命抵抗之下，殖民地在空中化为碎片，因推落殖民地作战失败，吉翁公国军预测到战争将会长期化于是采取了地球降下作战确保资源、但不习惯的地球环境使士兵疲惫，两军之间陷入了胶着状态，见识到MS威力的联邦军也开始致力于MS的开发与量产。这就是这场战争中，未曾登上历史舞台而在幕后不断奋战的人们的故事……



●战斗系统

本作采用的是类似三人小队的战斗系统，任务中可以同时出击最多三台机体，玩家操纵其中一台机体，另外两台机体则由NPC操纵，玩家可以随时将控制权切换到其它机体上，己方机体被击破战斗不能时等待一段时间后，被击破的机体会以上一次出击时最大HP的二分之一的血量再次出击，若是己方全部机体都处于战斗不能的状态下则任务直接失败，需要注意的是标有"一机限定"的机体是无法复活的。



●故事模式

故事模式下游戏共计分为十二个独立篇章，玩家在游戏的最初只能够选择进行"Missing Link 联邦军篇"与"Missing Link 吉翁军篇"，通关某个篇章后会解锁其它篇章。在故事模式中出击的机体是固定的，玩家无法对机体进行替换与升级，但在故事模式中角色可以发动特殊技能，发动中的技能标注在战斗界面的右侧。

故事模式解锁顺序：

Missing Link 联邦军篇→The Blue Destiny→尼姆巴斯篇→Lost War Chronicles 联邦军篇→宇宙、闪光的尽头

Missing Link 吉翁军篇→吉翁前线→Lost War Chronicles 吉翁军篇→献给赴死者们的祈祷→在殖民地坠落之地

完成"Missing Link 联邦军篇"与"Missing Link 吉翁军篇"后解锁隐藏篇"Missing Link 终章 苍白骑士篇"



完成以上所有篇章后解锁隐藏篇"Missing Link 终章 开膛手篇"

●VR任务

玩家在VR任务中可以自由的搭配机体以及对机体进行升级来提升能力，购买以及升级机体需要花费开发点数。每台机体都有自己的COST值，玩家构建的小队的机体COST值不能超过部队COST上限。在故事模式中每完成一个篇章便可以增加VR任务中部队COST上限、解锁新的VR任务、增加在VR任务中可使用的机体。需要注意的是部分机体只能够在VR任务中获得。

●资料库

玩家在资料库中可以花费开发点数购买各种资料和确认战绩，可购买的资料包括机体、部队、角色、背景音乐。资料库中可购买的内容会随着故事模式的推进而增加，完成故事模式全部篇章后可以使资料库中的部队获得率、角色获得率、背景音乐获得率达到100%，而机体获得率100%则需要将VR任务也全部完成。

如何赚取开发点数

奖杯列表中的"超级点数猎人（累积取得500万Pt）"达成条件看似很困难，其实不然，在故事模式与VR任务中初次完成任务会额外获得10000或20000开发点数，VR任务中的任务条件为"在时间内消灭尽可能多的敌人"的任务则可以赚取大量开发点数（推荐VR任务81）。另外不必担心之前将开发点数消费掉会无法获得该奖杯，该奖杯的获得条件是"累积取得过的开发点数达到500万"而不是"拥有500万开发点数"，所以玩家大可放心消费开发点数。

●一些游戏技巧

·在一些保护友军单位的任务中，某些敌方机体被设置成只攻击该友军单位，进行这样的任务时应该先守在友军单位旁，优先清除掉攻击友军单位的敌机。

·敌方的固定单位只有在己方单位进入射程内才会攻击，玩家可以利用这点用长距离武器在敌方射程外发动攻击。

·机体在发动SP攻击时是处于无敌状态的，而时间依旧会流逝，可以利用这点拖延时间等队友复活或是从敌机包围中逃脱。

·对于敌方的战舰，可以不用攻击炮台而是直接攻击指挥塔，但在某些任务中必须先攻击战舰上的炮台才能攻击指挥塔。



玩后感 虽然本作作为一款动作游戏在手感上中规中矩，但是本作一次性收录了全部的高达一年战争外传可谓是十分厚道，并且本作的白金十分容易，没有什么过于苛刻的隐藏条件，只需跟着故事流程通关一遍即可，因此总的来说还是不错的，本作的官方中文版已经发售，推荐给喜欢高达的玩家。另外从Missing Link终章开膛手篇的发生时间U.C.0096联系到刚刚完结的高达独角兽的发生时间也是U.C.0096来看，今后有可能会推出Missing Link的后续作品。

超女神信仰 激神黑之心PSV

通关时间:25小时以上 白金时间:50小时以上

类型 策略角色扮演 机种 PSV

原名 超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート

推荐理由:
- ●策略游戏爱好者
- ●《超次元海王星》系列"粉丝
- ●各大绅士



阳光成员 AZU

COMPILE HEART 于 2014 年 5 月 29 日发售在 PSV 平台上的"《海王星》系列"外传,本作是以ノワ－ル(CV:今井麻美)为主角的 SRPG,STING 工作室的加入一改以往风格为本作注入了新鲜血液,本作采用全新的 Q 版 3D 建模,在只保留了系列的四位女神的基础上其余可操控的 18 位人物均为原创角色,并且增加了一位无立绘无语音代表玩家的男性角色"秘书官"对于此改动系列玩家褒贬不一,但本作仍凭借设计精妙新颖的关卡与简单上手的系统吸引着新老玩家。

特色系统

本作的战斗核心围绕在 LP 的积攒与使用,使用 LP 可以进行"女神化"与"超必杀技"的释放,LP 值在战斗画面的右上角显示所以在攻关过程中要时刻注意 LP 值。

●リリイブ－スト

作为积攒 LP 值的惟一手段"**リリイブ－スト**"可理解为邻接状态下使用技能即会积攒 LP 值,且邻接的我方角色越多使用技能所消耗的 SP 会越少,LP 值的积攒也会变多,最多支持五人邻接。



也就是说本作的核心攻关方式便是队伍抱团集中推进的途中不断积攒 LP,灵活分配 LP 的话会令攻关过程轻松许多。

●女神化

LP 除了可以释放威力巨大的"超必杀技"之外还可以进行部分角色的"女神化",消耗 30LP 女神化后角色能力大幅提高,不过女神化状态只会持续三个回合并且一名角色每关卡只可以女神化一次,要妥善处理女神化的时机才会加快攻关速度。(注:可女神化的角色仅为**ノワ－ル、ネプテュ－ヌ、ブラン、ベ－ル**四位角色)



リ－ダ－效果

在战斗开始前的人员选择画面中可以指定小队任意一位成员为**リ－ダ－**(队长),本作可操控 22 位人物在成为队长后均有不同的"**リ－ダ－**效果",由于本作可参战人数有 24 人但是并不是每个人的**リ－ダ－**效果都很实用多数也较为鸡肋,这里笔者推荐几个比较常用的**リ－ダ－**效果。

人物名称	リ－ダ－技能名称	リ－ダ－效果
ノワ－ル	进击のノワ－ル	MOVup+1 STRdown10%
ベ－ル	魔法战士	STRup15% INTup15%
ブラン	安心の体力	HPup1.5 倍 MENdown10%
リストア	封印驮目!绝对!	技能封印状态无效 INTup20%
モル－	がんがん狩ろうぜ!	STRup30% INTdown30%
ツネミ	目觉ましボイス!	催眠状态无效 获得金钱 uplv5
レディ・クック	浮上せよ!	JMPup+1 LUKup50%
サンゴ	ズキル无双!	SPup1.5 倍 敌人贯通耐性 downLv5
リトリ・レイソ	回复重视で!	每回合 HP 回复 Lv1

白金难点

本作白金的难度并不高,大多数奖杯一周目均可获得,而且并没有技术层面来讲非常困难的奖杯。大部分奖杯都是依靠不停的刷,重复作业的过程极其漫长与枯燥,想要白金的同学一定要对本作有足够的爱并且耐得住寂寞。

白金难点1:奖杯"みんなの女神様"

对应本作新增的秘书官系统的奖杯,每章在教会都会有来自城市里居民的依赖,本奖杯要求所有依赖的问题全部答对,问题答对后会有特殊音效,以下为所有问题的答案。

依赖名称	答案
ゲ－ムがうまい女神様?	とりあえず胜负してみる
料理が旨い女神様	手料理を作ってみよう
姫のわがまま	姫のわがままを闻いてやる
女神様に色气が欲しい	坚物のままでも构わない
ロック魂をみせてほしい	安定のスル－で
ロボに详しい女神様	ロボットアニメを荐める
女神様ならおおらかに	同じグラスで回し饮みとか?
野生の女神?	安定のスル－で
ハカセの悩み	适当につけてあげる
宿题手传って!	断る
少年心をわかってほしい!	冒险の旅に诱ってみる
ライバルになってよミ☆	踊りの练习から始める
恋のアドバイスをお愿い!	素直に告白するとか?
犬を元气にする方法	まず病院に连れていくべき
もやしガ－ルからの质问	大根の叶っぱを荐める
はたらきたくないでござる	自分で动いてもらう
我が殿下	仕える必要はない
女神様なら仇を讨って	约束すべきじゃない
においを教えてくれ	安定のスル－で
女神様はどっち!?	安定のスル－で
お扫除のお手传いを!	率先して扫除すべき
俺を止めてくれ???!	安定のスル－で
リア充を扑灭してくれ!	依赖主を注意すべき
おひまさま作りたい!	お宝を元にもどすべき
毒を试してきて!	黑发はあげなくていい
ペットがほしいの!	この子供に注意すべき
哀愁中年の愿い	できないものはできない
仆の话を信じて!	信じてあげる
けいやくしてほしい!	だが断る
ゴ－レム制作を手传って!	とにかく断る
传说の店名をお愿いね	スナック「女神」
ウイルスの研究をさせてくれ	お断りする
息子にどう接すれば?	今はゲ－ムを续けさせる
后にしてやろう	远虑する
仆らが望む女神になって!	だが断る
对决を判定してくれないか	安定のスル－で
チュ－しなきゃ荒らすぞ!	安定のスル－で
性根をたたき直してくれ!	アエル－と仲良くなる
映画を撮らせてくれ!	だが断る

白金难点2:22个角色与他人好感度达到最大的奖杯

这 22 个奖杯拦住了许多想要白金本作的玩家,这些无论是对精神上的摧残还是意志上的折磨都是巨大的。首先与他人增加好感度的方法就是通过"**リリイブ－スト**"即友方邻接使用技能,单就难度来说并不大只要四人围住一人然后中间那个人使用 BUFF 技能即可,但难点就在于每使用一次技能仅仅上升 1 点,奖杯要求为 1 人与其他 21 人好感度到达最大(100 点)是个毫无技术性可言单纯的重复动作,且每局 SP 几乎无法满足过多的 BUFF 技能释放,是个十分考验玩家耐力的奖杯。

玩后感 本作每一关的关卡设计都十分精妙,传送门、运输带、拳击擂台、空中浮台等等设计让每一关的攻关难点都有不同的乐趣,不过在游戏后期特别是最后几章需要依靠投掷搭建跨平台梯子的关卡十分拖沓,与游戏的核心集合推进背道而驰,拖慢了节奏不说角色并不出色的机动性与投掷力大大影响了该关节奏不免有些拖沓。但就游戏整体来说良好的画面与精良的必杀动画演出以及出色的CG和关卡设计都使本作成为了近期PSV上策略角色扮演的佳作,无论是系列老玩家或者是刚刚接触的新玩家都能感受到本作的乐趣。并且在通关后并没有追加难度与隐藏要素不免让人有些失望,不过官方于6月13日推出的DLC中追加了《海王星》系列众多经典角色与装备满足这些意犹未尽的玩家。

www.gooland.com

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

·港版PSV选购注意·Gateway 3DS批次解惑·PS3破解行情汇总·Xbox One行货传闻

蓄力良久之后，“软硬兼施SP”再度出击。这里想说说Wii U的问题。因为任天堂在E3上的出色表现，很多玩家最近又关注起了Wii U。Wii U由于众所周知的原因，之前在国内的销量并不高，一些赶首发的店家甚至至今都有剩余。因此如果现在要想购买Wii U的话是可以赶紧下手的。等到了Wii U游戏大爆发的时候，恐怕国内也会坐地起价喽！

价格行情——提供最佳购机方案

01 PSV 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV-2000主机（港版黑，Wi-Fi）	1230元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	198元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1468元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：6月初E3刚刚结束，今年除了游戏上的连番轰炸之外，在硬件上，各大厂商的反应都十分保守，想必是与次时代家用机战争刚刚拉开序幕、还需要持续的资金投入有关。PSV方面，香港地区在7月3日上市了两款拼色的最新款PSV-2000，分别是红黑色与蓝黑色，建议零售价为1680元港币，目前国内还没有到货，相信到货后的价格会和现有PSV价格拉开一定档次。目前无论是日版还是港版PSV，在价格上都已跌至谷底，裸机售价仅1200多元，而且均有六色可以选择，玩家选择余地很大。除此之外，商家还有一部分中古机出售，一般是无盒无配件的裸机，价格在1000元出头，主要以日版和欧版为主，如果不是腰包不富裕的话，还是不建议玩家选购这类主机。



▲7月3日上市的红黑色港版。

另外，很多玩家在选购港版主机时需要注意一点，全新的港版主机包装盒上有褐色的一年免费保修标签，如果没有保修标签，很有可能就是翻新主机，这点要尽量慎重检查一番。记忆卡方面，目前商家主推16GB和32GB的套餐搭配，8GB由于容量太小商家很多已经不再出售，64GB是前段时间索尼发售不久的大容量记忆卡，价格较高，玩家接受程度较低，所以16GB和32GB成为商家的首推，这方面玩家可以根据需求选购，如果不介意，实际上还可以购买玩家用过的二手记忆卡，价格会更低一些，使用感受上和全新记忆卡也没有太多差别，性价比相对更高一些。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（港版六色，Wi-Fi）	1230元	PSV原装耳机（港版）	120元
PSV-2000主机（日版六色，Wi-Fi）	1220元	8GB索尼原装PSV记忆卡	108元
PSV TV普通版（港版）	680元	16GB索尼原装PSV记忆卡	198元
PSV TV豪华版（港版）	980元	32GB索尼原装PSV记忆卡	328元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	64GB索尼原装PSV记忆卡	498元

02 3DS 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS LL主机（港版4.5系统）	1400元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	GateWay 3DS	320元
SD/TF卡	金士顿 32GB microSD卡（行货）	89元
贴膜	3DS LL专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1887元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：3DS作为主流掌机平台中惟一可破解的主机，售价一直受到货源的影响。当前可破解的4.5系统主机多以港版、台版为主，日版、美版已基本断货，港版、台版的破解主机售价现在稳定在1450元左右。而不可破解主机方面，目前主要分为日版3DS LL和美版的2DS两种，日版3DS LL售价在1050到1150元之间，美版2DS的价格在950到1050元之间，从实用性的角度考虑，显然是3DS LL更胜一筹。另外，上个月初美版2DS有新颜色海洋绿上市，全新的绿白色搭配给人一股小清新的感觉，非常吸引人。但由于2DS向来不受市场青睐，所以货源极少，价格自然也比蓝黑和红黑的2DS贵上一些，目前大概要1100多元才可买到。

至于烧录卡方面，Gateway 3DS在更新2.2版本后一枝独秀，受到大部分玩家的青睐，不过由于Gateway 3DS一直以来的卡槽弹簧问题，很多玩家会跟商家纠结产品的批次。实际上Gateway 3DS一直不存在所谓的批次，作为游走在主流边缘的游戏配件，Gateway 3DS的生产并不像有规模的产品配件那样存在一定的批次。通常来说，Gateway 3DS都是根据商家的要求进行定量生产，到现在很难说是第几次进行生产了，批次问题更是无从谈起。而卡槽可能会因为工厂生产的材料不同而有些区别，但是基本都是一样的，用起来稍微有些难用，还是在使用时多加注意一下吧。


▲Gateway 3DS卡槽成为玩家纠结的地方，实际上Gateway 3DS的卡槽质量大多相同，玩家使用时小心谨慎一些即可。

主机及主要周边参考价格

3DS LL主机（港、台版4.5以下系统）	1400元	3DS Link	220元
3DS LL主机（日版5.1以上系统）	1100元	MT Card	300元
3DS XL主机（美版5.1以上系统）	1250元	R4 SDHC银版	48元
3DS LL主机（《怪物猎人4G》金色限定版主机）	1500元	金士顿 16GB TF卡（行货）	45元
2DS主机（美版蓝黑、红黑）	950元	金士顿 32GB TF卡（行货）	89元
2DS主机（绿白）	1050元	金士顿 64GB TF卡（行货）	185元
GateWay 3DS	320元		

03 索尼家用机 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 CUH-1006A主机（500GB，摄像头同捆，港版）	2850元
总计		2850元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 CECH-4012主机（500GB，4.53破解，港版黑/白）	2500元
引导盘	廉价正版游戏	60元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2649元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。



点评：上个月初E3大会，PS4接连公布数款大作，让PS4在近期的销量得到很大的提升。现在国内的日版主机发售热潮已经退去，日版主机在价格上和港版主机一致，只不过多附带日服的《Knack》游戏下载码，玩家可以根据自己的需求选择主机的系统版本。目前无论是摄像头同捆版还是普通标配版的PS4售价均已跌破3000元，如果玩家有条件可以直接考虑选择摄像头同捆版，同时搭配一款游戏。现在国内的PS4商家也多以游戏套装搭配出售，不过建议玩家事先从网上查询好游戏的价格再到店去选购游戏套装主机，以免在选购游戏套装时多掏银子，在价格不合适的情况下，实体店购买主机，网上购买游戏也不失为选购PS4的绝佳途径。另外，此次E3还公布了冰川白颜色的PS4主机，日版预定于今秋发售，具体日期和主机售价均为公布，发售日版主机的同时，白色及都市迷彩设计手柄DUALSHOCK4也将同时发售，预订价格为59美元，喜欢白色版的玩家可以等到今年秋季再出手了。

PS3前不久终于在日本本土达成1000万台销量，这一成绩代表日本游戏市场并未完全由掌机所占领，高质量的游戏依然可以带动家用机的销量取得不菲的成绩。在目前的国内市场，处于末期的PS3也当仁不让地占据国内游戏市场的主要份额。近期在PS3的选购上，主要问题集中在破解上，索尼在最新的4.60系统上增加了新的验证机制，这给破解造成了一定的困难，目前使用E3 ODE PRO破解的3000型主机均不可升级，否则将无法正常使用游戏，4000型主机用户也同样暂时不要升级，以免造成不必要的麻烦。现在市场上出售的4000型主机多为4.53系统，可不使用引导盘完美运行所有游戏，而4.55系统主机破解则需要多张引导碟才能进行游戏，相对繁琐，所以暂时也不建议购机者选购4.55的4000型主机，玩家在购买破解主机前，一定要打探好主机的系统版本，4.53系统为宜。另外在破解芯片上，最近E3 ODE PRO出现了很多仿冒品，因此新版的E3 ODE PRO出货均带官方验证序列号，不过由于现在主机都是提前破解好的，且均为无痕破解，所以很难检查到E3 ODE PRO是否为正品，目前只能建议玩家到更有保障的地方选购主机。此外，E3 Team还将在两三个月内推出全新第二代E3 ODE PRO，新的芯片将会从游戏读取速度，稳定性以及4000型主机4.55系统游戏运行等方面进行优化，届时现有的E3 ODE PRO可以参与硬件置换计划，不过考虑到很多玩家没有条件去对破解硬件进行更换，所以我们也建议，如果比较在乎破解的品质，可以等到第二代产品上市后再选购主机，以免有不必要的麻烦。

最后针对部分PS3破解玩家遇到的游戏列表消失问题，这里也提供方案帮助玩家解决一下。一般出现这种问题多半是由于游戏列表还未完全刷新就直接选择游戏，这样造成了USB装置消失，建议在刷出游戏清单的时候先不要急着选游戏或重置游戏，等游戏全部刷新完毕后再进行操作。遇到USB装置消失后，可以尝试把和主机上连接USB的位置往外拔出一点点再插入，让USB装置重新被读取出来，如果还不行可以求助于商家进行解决，记得解决问题后再次操作游戏列表一定要等到游戏全部刷新完毕后再进行操作，以免再次发生同样的问题。

▶最新出厂的E3 ODE PRO背面带有序列号，有条件的玩家在购机时可以检查一下。



索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1006A主机（500GB，港版）	2650元	原装DS3无线振动手柄	220元
PS4 CUH-1006A主机（500GB，摄像头同捆，港版）	2850元	原装PS3摄像头PLAYSTATION EYE	180元
PS3 CECH-4012主机（12GB，港版黑/白）	1500元	原装D43无线振动手柄（港版黑）	370元
PS3 CECH-4012主机（250GB，港版黑/白）	1680元	原装D43无线振动手柄（港版红/蓝）	410元
PS3 CECH-4012主机（500GB，港版黑/白）	1780元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	380元
PS3 CECH-4012主机（250GB，4.53破解，港版黑/白）	2400元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS3 CECH-4012主机（500GB，4.53破解，港版黑/白）	2500元	高仿索尼HDMI线	45元
PS3 CECH-4012主机（500GB，4.53破解，港版红/蓝）	2600元		

04 微软家用机 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One主机（美版，含Kinect）	3600元
电源	原装电源（包改220V）	-
总计		3600元
近期推荐购入指数		6

	品牌 / 型号	价格
主机	X360E主机（单破解，Kinect同捆）	2600元
电源	原装电源（包改220V）	-
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2689元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附Kinect 2体感摄像头一枚、HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评：相比PS4的价格，Xbox One价格虽然已经跌至稳定区间，但依旧在3000元以上，6月3日上市的无体感Kinect版Xbox One国内目前也已经有货，价格和Kinect同捆套装相差400元左右，另外还有一部分不带Kinect的Xbox One是同捆Kinect拆分版，把同捆的Kinect拆出来单卖，玩家在选购时可以看到包装上标注是否有同捆Kinect，这点比较好辨别。不需要体感的玩家建议选择官方的无体感套装，因为有部分同捆Kinect拆分版主机是翻新回收的，玩家尽量注意。另外，国行版Xbox One目前也已经确定上市，将会在今年9月登陆国内各大家乐福门店，根据传闻目前的官方定价达到了3599元，和美版水货价格相差无几，但可能会阉割部分服务，不过据传言国行版主机不锁区，可以玩到廉价的行货简体中文游戏和国外美版游戏，如果成真这点将会是国行版Xbox One的最大优势。除此之外，国行版据传还会内置一些特色应用，比如新东方英语学习软件等，更进一步的信息还需等主机发布前才能了解，目前来看国内也将有部分网游登陆Xbox One，或许今年的China Joy相信会有更多信息透露，期待行货Xbox One的玩家还需持续关注。

X360近期购机问题主要集中在极少一批不可直接脉冲破解的主机上，这部分主机的生产日期在2013年11月22日至2013年12月10日之间，不可脉冲破解主机目前的破解方法只能将主机CPU四周的4颗内存IC更换为旧机上的老版内存才能破解，但这种方法非常麻烦，而且需要用到风枪在高温环境下将内存芯片吹下再焊上，这样极易造成主板的局部变形。众所周知，X360最早的三红问题也是由于GPU发热造成主板变形导致的，因此这种改机带来的风险也非常大，比如会出现死机、卡屏甚至是直接损坏等问题。虽然这部分主机的批次影响非常小，但考虑到玩家也有可能遇到，所以建议玩家在购机时还是要检查一下主机的生产日期，生产日期在主机背部的标签上可以查到，MFR Date一项即是。除了这部分问题，玩家在购买主机时还要检查一下电源，现在很多商家将港版220V电源拆换成美版110V电源，美版电源需要改装，使用并不稳定，玩家可以在电源后面的标签看到，标注200~240V，47~63HZ的为港版电源，100~127V，47~63HZ为日版/美版电源，选择港版主机，一定要注意这点，以防被主机供电出现不稳定问题。



▲Xbox One行货版今年9月正式登陆国内。



▲标注为200～240V为X360的港版原装电源。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（美版，无Kinect）	3250元
Xbox One主机（美版，含Kinect）	3600元
Xbox One主机（美版，含Kinect，《泰坦天降》同捆版）	3850元
X360E主机（单破解，Kinect同捆）	2600元
X360E主机（双破解，Kinect同捆）	2700元
X360原装无线手柄	240元
X360原装有线手柄	170元
Xbox One原装无线手柄	340元
原装HDMI线	80元
组装HDMI线	20元

市场报价信息更新截至2014年7月2日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



特别企划 SPECIAL FEATURE

独立之光 普照四方

——独立游戏大剖析

关注过本届 E3 展的玩家一定发现，独立游戏在当中扮演着极其重要的角色。无论是各大厂商的发布会还是在现场的试玩上，这些游戏都得到了相当多的关注。其实，独立游戏已经悄悄地陪伴着我们许久，手机、掌机和家用机上，我们都能找到它们的身影。那么，到底什么游戏才算是独立游戏呢？恐怕能具体而准确地理解它们内涵的玩家并不多。而这也是我们制作这篇特企的初衷。本篇特企将有两大组成部分，第一部分是关于独立游戏的介绍，第二部分则由 UCG 小编们针对各个议题发表自己的想法。如果您在阅读完本篇特企之后，愿意抽出时间来尝试这些创意的佳作，那么这会是我们的荣幸，如果您有什么有关独立游戏的内容想和我们交流，欢迎来信一起探讨！

文 @拼命玩三郎 &@熊拖泥&UCG众编

统筹 时雨　美编 小瑟

什么是独立游戏：从故事说起

据说人们都喜欢听故事，那就先讲几个故事吧：

第一个故事：从前，有一个大学生，在他还未毕业的时候启动了一个“自己一个人的游戏项目”，自己画画、自己做音乐，自己写程序……毕业后他找到了一份软件工程师的工作，但仍然坚持用业余时间继续这个项目。前后历时五年，游戏终于完成，第一个版本以免费的形式发布在 Windows 平台，得到压倒性的全面好评，爱好者开始自发性地为游戏制作多国语言版本，及后被陆续移植到 Linux、OS X、PSP、Xbox、DreamCast、GP2X 等平台，甚至是德州仪器出品的图形计算器上，并在数年后于 Wii、DSi 上重制，位列“史上 50 款最佳免费游戏排行榜”第一位。这个人的名字叫天谷大辅，他的游戏是《洞窟物语》(Cave Story)。

第二个故事：从前，有两个好机友，他们厌烦了公司刻板的流水式作业，想做公司不会做的游戏，想做别人从来没玩过的新型游戏，



■2004 年推出的《洞窟物语》，320x240 的“渣”画质更像十年前的产物，但无碍其成功。



■天谷大辅在 GDC（游戏开发者大会）上发表演讲。


■拿下了 IGF 2008 创新设计与杰出技术两项大奖的《粘粘世界》。


■ EA 前员工 Ron Carmel（左）与 Kyle Gabler 在咖啡店里做出了《粘粘世界》。

就相约一起离开了这家让许多人羡慕的大公司。没有资金赞助，就用开源的引擎；没有办公场地，就在咖啡店里蹭网；寂寞了两年憋出了一个游戏，先是丢到 Steam 和 Wii Ware ，后来移植到 iOS 和安卓，赚了过百万美金。那家公司叫 EA，两个机友叫 2D Boy，游戏名叫《粘粘世界》World of Goo）。

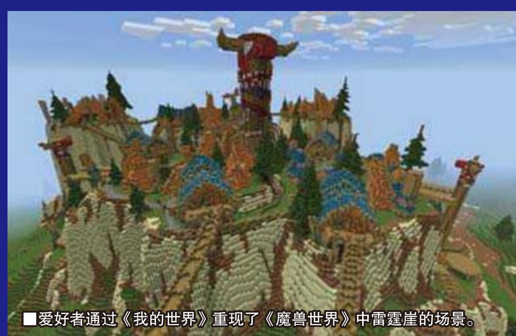
第三个故事：从前，有一个男孩，8 岁时就写出他的第一个文字冒险游戏。后来男孩长大了，顺理成章地成为一名游戏程序员，尽管在业余时间赢得多次游戏程序设计竞赛，但他依然是千千万万普通游戏程序员的一员。直到某一天，他在一款并不成功的游戏上得到了灵感，创造了一个开放的游戏世界，这个世界看似由一堆粗糙不堪的方块堆砌而成，但可以让玩家创造任意的建筑，玩家们各种天马行空的创意随即将游戏推向了现象级的殿堂，成功的商业化使得他每年的收入以亿美元计算。他叫 Markus，更为人所知的名号是 Notch，他创造的世界就叫《我的世界》（Minecraft）。

故事还有很多，暂且先讲到这里。现在回到我们开篇的问题“什么是独立游戏”？答案就在上面的三个故事中，以上三者都是独立游戏！他们有以下的共通点：

1、开发者没有拿着游戏公司或者发行商的薪水，而是独力承担了开发过程中的所有开销；

2、开发者没有受制于游戏公司或发行商，而是大胆地做出了各种尝试；

3、开发者最初的目的，仅仅是为了做出一款与别不同的，他们自己喜欢的游戏。


■爱好者通过《我的世界》重现了《魔兽世界》中雷霆崖的场景。



■Notch 携他的新作《Scrolls》参加 GDC。

“独立游戏”的说法源自英文 Independent Game（也叫 Indie Game），是相对那些具有雄厚资金背景的“商业游戏”而言的。这里可以与拍电影做一个类比：那些充斥着明星脸的商业大片，总是需要实力雄厚的投资商在背后支持，这也决定了投资商会对电影有很大的话语权。而投资商不是慈善家，为了确保投资回报，会想方设法地将风险降到最低，会选择最喜闻乐见的题材，会尽可能加入各种可以赚钱的商业元素，于是就会有那种充斥植入广告、剧情支离破碎、群众一边看一边骂下次还是继续掏钱买票的《变形金刚》式电影。然后总会有那么一些有思想有文化有道德的文艺青年不齿于这种爆米花电影，自己掏钱拍一部不管你们喜不喜欢反正就是先要让老子我自己觉得爽的片子，于是就有了“独立电影”，类似的情况还有“独立音乐”。

注 1：对于“同人游戏”，虽然从定义上也属于独立游戏，但是通常很少混为一谈。因为同人游戏往往更多是套用原有游戏或动漫的内容只作少量的修改创作，而独立游戏则往往是以全新的内容、玩法、图像推出的创新作品。而如果一些同人游戏有非常突出的创新，也可以归入独立游戏的范畴。

注 2：一些 MOD 制作者会将 MOD 作为独立的游戏销售，只要条件吻合，也属于独立游戏。

独立游戏的发展：从独立行为到独立精神



■自《三国无双》以来，各种无双就层出不穷。

从 1952 年电子游戏诞生之初，直到上世纪 70 年代电子游戏被商业化之前，电子游戏是开发者“贪玩”的产物，都是非常纯粹的“独立”行为。在 80-90 年代，电子游戏产业高速发展的时期，这种“独立”行为也从不间断，而让“独立游戏”这一概念浮出水面的，是在 90 年代末期。游戏厂商的开发、销售模式越来越成熟，而且成熟得有点过了头，刻板的流水式作业模式开始出现，并成为传统延续至今，以致这些年我们看到了太多换汤不换药的作品：赛车还是那些赛车，打飞机还是那些打飞机，各种挤牙膏似的续作，恨不得将 12345678 代复刻一百遍又一百遍的重制，三国无双战国无双高达无双塞尔达无双就差马里奥没有无双……

开发者的意愿长期被商业需求所压制，就总会有一些人想跳出体制，也总会有一些人更希望做自己喜欢做的事，于是这些人就会想方设法地寻求突破。但是像《洞窟物语》这样酝酿 5 年的神作毕竟是少数，开发者需要的是一个能快速将理想转变为现实的开发工具。随着 RPG Maker、Game Maker 等游戏制作工具的日渐强大，Flash 的普及与完善，优秀的作品不断涌现，2003 年的《银河历险记》（Samorost）、

2005年的《时空幻境》(Braid)都是那个时代的产物。及后Box2D、Flixel等开源引擎及代码库出现、苹果引领移动端革命、App Store、Steam、Desura等发行平台为开发者解决饭碗问题，各种利好条件真可谓风云际会，水到渠成。最终独立游戏在2008年开始爆发，迎来更多的传奇级作品：2008年的《粘粘世界》与《蜡笔物理学》(Crayon Physics Deluxe)、2009年的《机械迷城》(Machinarium)、2010年的《超级肉食男孩》(Super Meat Boy)与《LIMBO》、2011年的《我的世界》与《皇家守卫军》(Kingdom Rush),2012年的《FEZ》与《植物精灵》(Botanicula)等等。这些游戏赢得的不仅是口碑，还有巨大的、至少对于独立开发者来说是巨大的商业收益，独立游戏开始从小圈子走入大众视野。而随着“独立游戏”创造了一个又一个以小博大的“奇迹”，游戏开发商也开始对创新的玩法重新重视起来，而一些急功近利的独立团队又开始给游戏提前灌入商业元素，于是一些商业团队变得越来越“独立”，一些独立团队则变得越来越商业，使得“独立游戏”的界限越来越模糊。人们对“独立游戏”的理解也逐渐发生了变化，从原来的泛指没有发行商提供资金，由开发者自掏腰包开发的游戏，转变为“没有商业资金的影响或不以商业发行为目的，开发者能够完全按自己的心愿独立完成制作，创造大厂商不敢尝试的游戏体验”的游戏。“独立游戏”的意义更多地从行为层面转向精神层面——“只要是具有独立精神的游戏，就是独立游戏”，这算是开发者领域对独立游戏的一个相对统一的认知。


■《机械迷城》的蒸汽朋克风让其获得大量好评！

独立游戏的舞台：平台有多大，舞台就有多大

如果将独立游戏开发者比作一个舞者，则无论是独舞也好，双人舞也罢，总得有一个舞台才可以得以施展。对于舞者，这个世界上有千千万万的舞台，而且对于开发者，他们的舞台也不止一个，而开发者的舞台，包括游戏平台与发行平台。游戏平台是指在哪里可以玩到游戏，常见的有:Windows、Mac、iOS、安卓、Flash、HTML、Unity以及各款家用主机、掌机平台。

·Windows：是独立游戏界的绝对老大，基于各种你懂的或你不懂的原因，除了部分只在手游上出现的作品，Windows可以很方便地玩到绝大部分的独立游戏。

·Mac：地球人都知道Mac的游戏资源比Windows少得多，但也不是你想象的那样不济，得益于大量开发工具的跨平台特性，Mac上还是能玩到相当多的独立游戏，包括在Window上也能玩的Flash、HTML5、Unity游戏。

·iOS：乔帮主威武，将生于2007年的iOS有意无意打造成一个让掌机都颤抖的游戏平台，由于App Store相对公平的发行机制，iOS几乎是每个独立开发者都不愿错过的平台，凡是优秀的手机独立游戏必然有iOS版本。

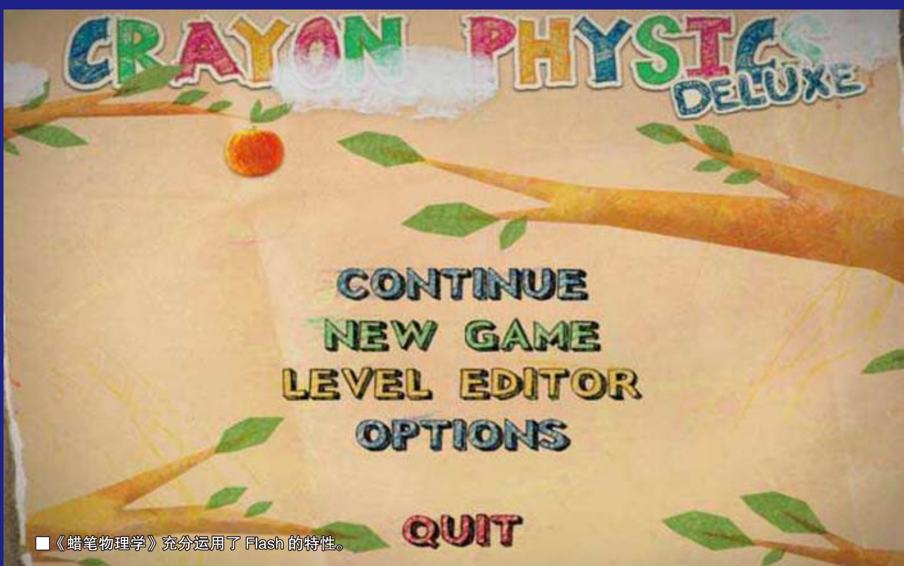
·安卓：安卓比iOS推向市场晚了一点点不是问题，开放与封闭之争也不是问题，问题是版本多、定制系统多、发行平台多、破解程序多，直接导致的结果就是开发者累觉不爱——未必所有优秀的手机独立游戏都有安卓版本，即使有，也会是先出iOS版。但因为安卓的进入门槛相对较低，也有相当一部分独立游戏开发者选择从安卓起步的，因此综合而论，安卓上的独立游戏数量基本与iOS相当，质量就……

·Flash：最早仅作为矢量动画工具的Flash，自2005年被Adobe收归旗下后不断被加入新特性，从而可以做出越来越复杂的作品。在最有名的那一批独立游戏当中，有相当多的一部分就是Flash游戏、或者前身是Flash游戏，又或者是用Flash制作完成后再打包成单机游戏，例如前面提到的《蜡笔物理学》、《机械迷城》、《超级肉食男孩》、《皇家守卫军》、《植物精灵》都属于这种情况。因为Flash跨平台，直接可以在网页上开玩的特点，使得Flash游戏在传播上有先天的优势。即使业界如何唱衰Flash、如何片面宣传Adobe停止移动端的Flash开发，如何刻意无视Adobe取道Flash Air输出iOS与安卓版本的事实，丰富的开发资源、成熟的开发工具，使得Flash仍然是众多独立开发者推出第一个作品的首选平台。多年下来，Flash也积累了数量最多的独立游戏，而且基于Flash平台不太好赚钱的事实，很多开发者在开发Flash游戏的时候，就不是冲着赚钱去的，无意间使得Flash成为最能体现独立精神的游戏平台，说Flash是独立游戏的宝库并不为过。

·HTML5：同样是可以在网页里直接打开，并且支持移动端，于是成为了传说中的Flash杀手。HTML5 vs Flash的话题，这里就不多作讨论了，只说说一些我所知的事实：

1、HTML5已经可以做出很复杂的游戏，但主要是商业游戏，例如火爆手机的《切割绳子》就有HTML5版；

2、现在市面上玩到的大部分页游，实际上是HTML5与Flash、Unity混合开发的作品，



■《蜡笔物理学》充分运用了Flash的特性。



□独立游戏受到了越来越多的关注，甚至还有专门的电影来讲述独立游戏的故事。

当然都不是独立游戏，我只是想告诉你 HTML5 可以很强大。

3、纯 HTML5 的独立游戏不多，但出名的都是现象级游戏，例如《无尽的饼干》(Cookie Clicker)，例如《2048》。

4、业界普遍看好 HTML5 的未来，只是从 2004 年被提出，2008 年出台，HTML5 还有漫长的路要走，除了需要几大互联网巨头加强浏览器对 HTML5 的支持外，也寄望更多的类似 Cocos2D-X 这样的开发引擎的出现。

· Unity：与前面的几个平台相比，Unity 相对会让大家感到陌生。于 2005 年推出的 Unity 是以三维动画创作工具的姿态出现的，所以早期名字是 Unity3D，直到 2009 年加入对 Windows 的支持并免费后才受到关注，陆续出现以 Unity 制作的独立游戏作品，并且也不再局限于 3D。Unity 也具备一定的跨平台特性，在浏览器安装插件后就可以游戏，程序也可以很方便打包成 iOS 与安卓的版本，比较有名的游戏有《步步杀机》(Dungelot)、还有一个因为场面火爆而备受关注，还在 beta 阶段的《武装兄弟连》(Broforce)。

· 各家用主机、掌机平台：众所周知，主机三巨头对游戏品质的要求是比较高的：漂亮、耐玩、能赚钱是三大基本诉求，而且还要缴纳可观的入场费。用商业游戏的眼光和手法去审视、对待独立游戏，很自然地能过这三关的作品就寥寥可数，只有像《LIMBO》、《FEZ》这样的顶级独立游戏才能跨入这扇大门。所以，想体验独立游戏各种天马行空的精彩，主机平台并不是一个最好的选择。所幸的是，眼见 App Store 财源滚滚的各高管们终于按耐不住，越来越重视对独立游戏的支持，E3 上独立游戏的展示区域越来越大就是一个很好的证明，当中又以索尼最为明显。不幸的是，作为玩家的我还是有点不能接受在主机官方市场上买到劣质游戏的这个事实，如何挑选独立游戏，在质量、数量上取得平衡，这是三巨头都必须要面临并着手解决的问题，因为对于大众玩家而言，他们更多的不是关心游戏独立与否，而是游戏本身好不好玩。

面对以上众多平台，对于玩家而言，选择很简单，手里有什么就玩什么，各个平台，各有精彩。而对于游戏开发者来说，选择可以很困难，也可以很简单。说困难，是当要考虑诸如开发难度、推广渠道、盗版程度、收益回报等诸多因素的时候，的确会很容易诱发选择困难症：是为了避开盗版，选择主机平台 (当然只是相对)，还是为了推广容易，选择 Flash 或 HTML5？没钱刷榜我能在 App Store 上占一席位吗？想找手机渠道推广，不是 3A 大作别人根本不鸟你……说简单，也的确很简单：所谓勿忘初心，只要回归独立精神，管你三七二十一，老子哪个顺手用哪个，用心做好游戏，是金子总会发光；每一个舞台，其实都很大，先跳好了脚下这个再说。

独立游戏的卖场：说说发行平台的那点事儿

我曾经听一个行为艺术家讲过：“艺术家是不能讲钱的，一旦讲钱，行为就没那么艺术了。”强调“精神”的独立游戏其实多少也会给人这么一点感觉。但“精神”终究不能当饭吃，做人的难处就在于如何在精神世界与物质世界之间取得平衡，劳动也必须转化成收入才可以体现其价值。

在过去，独立游戏的收入来源主要是依靠捐助和广告维持，对于大多数开发者来说，这些收入能维持日常开销就不错了，如果略有盈余就算是滋润了。少量优秀的游戏会在成名后商业化，届时才有可能获得丰厚的回报。这种状况持续了很多年，直到各大发行平台的出现，情况才有所改观。

所谓发行平台，对于玩家而言，就是我在哪里能找到游戏。而对于开发者来说，就指游戏放到哪里卖，卖出了就和平台分钱。对于独立游戏，常见的有发行平台：Steam、Desura、App Store、Google Play、安卓各大市场、各在线游戏网站、各家主机游戏市场等等。

Steam：由 Valve 公司于 2003 年 9 月建立，原意只是为了销售自家的《反恐精英》，自 2005 年起开始销售第三方软件，并于 2007 年爆发，吸引了诸如 id Software、Eidos、Capcom 等顶级开发商的作品在上面销售，自然也惠及一众独立游戏开



■绿光审核制度备受推崇。

发者，完善的网络服务与支付系统，可以让开发者安心地做好游戏而不用考虑太多那些不太“艺术”的事。Steam 支持 Windows、Mac 和 Linux，是当今全球最大的游戏发行平台。鉴于此，Steam 对游戏品质也是有要求的，其绿光审核制度（Greenlight）备受推崇，简单来说就是通过网络社区聆听玩家的声音，以决定游戏是否能登录 Steam。许多独立游戏开发者，都以作品进入绿光为荣，视登录 Steam 为成功。

Desura：2009 年出现的与 Steam 性质相似的游戏发行平台，同样是面向 Windows、Mac 与 Linux。由于与 MOD 主题网站 ModDB.com、独立游戏主题站 IndieDB.com 系属同门，因此独立游戏的比例更大，并专门设立“阿尔法基金”扶持独立游戏。上面的游戏也卖得比较便宜。如果你曾经深深地喜欢过一款游戏，而当年又没渠道或没银子购买，可以上去买一个收藏，以报答作者当年的开发之恩。

App Store、Google Play 与安卓各大市场：将三个放一起，是因为都是面向移动端的发行平台，但又有所不同：

· App Store：苹果是最靠谱的，因为它基本上是一个游戏品质与回报成正比的平台。分成机制成熟，推荐机制成熟，只要游戏具备相当的品质，就有机会被编辑选中推荐。至于刷榜，那不是独立游戏玩得起的事。

· Google Play: 谷歌的官方应用商店，先收藏，再下载的机制比起 App Store 更有利于通过社交媒体推广。问题是国内的安卓手机里很难找到 Google Play 的身影，就算有，我也建议你在国外使用会比较好，你懂的。

· 各大安卓市场：严格来说应该在前面加上“国内”二字。基本上，这些市场都是打免费牌的，对开发者来说只能收收广告费，如果想做内购就必须针对每一个市场制作专用版，很多独立开发者都无力做这件事。而作为一个玩家，我会担心游戏会不会因为太小众而没收录……没错，是“收录”。因为大多数海外开发者并不会主动将作品提交到这些市场，而偏偏优秀的独立游戏大多数都是海外的。于是我会担心游戏版本是不是最新的，有没有被破解植入恶意代码，我点下广告作者能否收到钱……总之，这不是一个寻找独立游戏的好地方。

综合以上，其实对于开发者而言，一旦选择了手游方向，可以选择的空间其实并不多。

各在线游戏网站：这些网站主要面向轻度玩家提供 Flash、HTML5、Unity 等在线游戏，并为开发者提供游戏授权、买断和内购分成等业务。与国内的小游戏网站不同，老外做网站非常规矩，有节操、无破解，用户质量很高，其中最著名的三个网站有：

· Newgrounds.com：老牌 Flash 网站，由美国人 TOM FULP 创办于 1998 年。最早是一个 Flash 动画短片网站，后来逐步加入游戏内容，并成为主打。由于动画短片积累了大量的文艺青年，连带上面的游戏，也比其他网站具有更强烈的个人风格与文艺气息……说这么多，其实我就是想说“另类”。它和独立游戏的精神颇为吻合。其著名的作品是：《狂扁熊孩子》（Dad n Me）与《暴力迪吧》（Madness Combat）系列，前者曾因为暴力原因被 ESRB（娱乐软件分级委员会）封禁，后者则制作了十多款游戏，并有大量同人作品。

· ArmorGames.com：另一个老牌的 Flash 游戏网站，位于美国，由 Daniel McNeely 于 2004 年创立，员工只有十多人，既开发自己的游戏，也做游戏发行。很多经典的独立游戏都出自于此，例如丧尸题材的《最后的幸存者》（The last stand）、《愤怒的小鸟》的原型《粉碎城堡》（Crush the Castle）、最耐玩的塔防游戏之一《宝石争霸》（Gemcraft）和前面介绍过的《皇家守卫军》(Kingdom Rush) 等等。

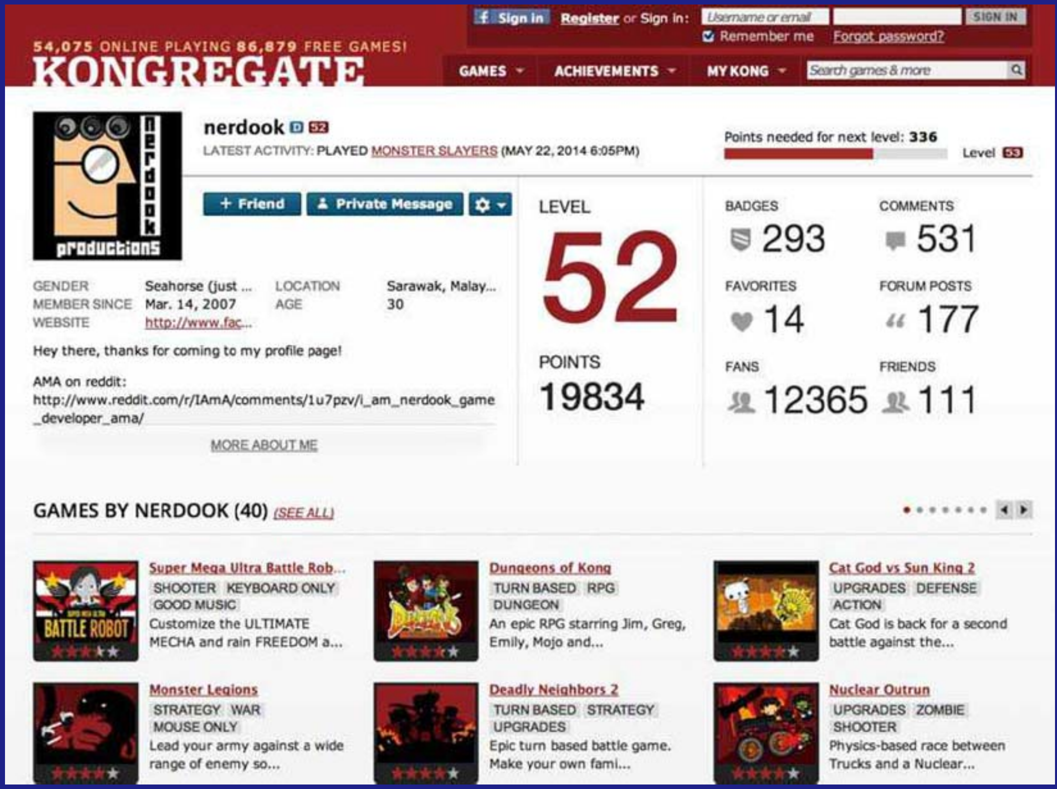
· Kongregate.com：由一对兄妹 Jim Gree 与 Emily 在 2006 年 5 月创办，并于 2010 年被 GameSpot 收购。网站上 Flash、HTML5、Unity 游戏皆有，业务与 ArmorGames 相似，也是最直接的竞争对手。Kongregate 的特点是网站更社区化，开发者可以将排行榜、网站徽章等系统嵌入到游戏中，从而吸引用户常驻网站，获得更多的收入。不少著名的 Flash 游戏都会建立一个 Kongregate 专用的特别版本。

各家主机的游戏市场：索尼的 PSN、任天堂的 Wiiware 与 DSiWare、微软的 Xbox Live 等这些市场，都是对应自身游戏机的服务，这都是各位家用主机玩家所耳熟能详的了，在此不再赘述。

独立游戏的开发者：讲不完的故事

和每一个行业一样，即使干的是相同的工种，但总是有人富贵有人贫，有人欢喜有人愁，但无论结果是贫贱富贵还是喜怒哀乐，当一个人在做一件自己最喜欢的事情时，这过程一定是最快乐的，也是人生最值得回味的一段时光。最开始的时候和大家分享了一些故事，作为首尾呼应，那就让下面这些关于独立游戏开发者们的讲不完的故事，作为本文的结尾吧。

从前，有一群年轻人，他们坚信游戏与艺术是没有边界的，决心要通过游戏将人们带入一个从未见过的世界。他们在 2003 年组成了一个团队，在 10 年的时间里，采用超现实的风格创造出三款堪称艺术精品的游戏。几乎拿下了所有可以拿的游戏艺术大奖。这个团队叫 Amanita Design，来自捷克，三款游戏分别是《银河历险记》、《机械迷城》与《植物精灵》。



▲ Nerdook 在 Kongregate 的个人主页。

从前，有一个学生，他觉得物理老师的课实在讲得太枯燥了，于是在一套免费代码的基础上，开发了一套电子教学工具：老师用蜡笔绘制出的任意图案，都会变成实际物体，并按照真实的物理规律移动、碰撞、滚动，同学们为这个效果感到惊叹，原本枯燥的课程也变得趣味盎然。后来他将代码继续修改，最终做成了一款大受欢迎的游戏。那就是开创了一个全新游戏类型，引来大量后来者的《蜡笔物理学》。那套免费代码叫 Box2D，这个学生叫 Petri Purho，芬兰人，那一年是 2008 年，他 25 岁。

从前，有哥儿仨，一个一辈子都在画画，一个一辈子都在写网页，一个一辈子都做游戏。某天做游戏的对画画的和写网页的说："我们来一起做游戏吧！"于是他们就做了两个默默无闻的游戏，这时候不知道谁说了一句，我们来做个塔防吧，然后画画的随手画了一张草图，做游戏的和写网页的看完激动不已，我们一起搞出来吧！然后他们就搞在了一起，再然后一个叫《皇家守卫军》的塔防出来了。人们往往记不住这哥儿仨分别的名字，但会记住他们搞在一起后叫 Ironhide，因为在 2012 年，他们横扫了所有休闲游戏网站排行榜的第一位。

从前，有一个小伙子，不知道他出于什么动机，在 2010 年的某一天，发了一个古怪的誓："我要每个月做出一款新游戏！"于是他就这样做了。那个人就是独立游戏界的传奇开发者 Nerdook。从他发誓至今，单单是发布在 Kongregate 上的游戏就有 40 个，而且还没将散落在其他网站的作品计算在内。其作品大多加入了很强的随机性，每次玩都有新的感受，其产量之丰、质量之高，让人惊叹。而更让人惊叹的是，所有游戏均由他一人亲手包办，同时他还喜欢在游戏里加上一首亲自演唱的原创片尾曲。

在上一个故事的更早之前，又有另外一个小伙子，不知道他出于什么动机，在 2008 年的某一天，也发了一个古怪的誓："我要每天玩三款游戏！"于是他就这样玩了。一般人玩玩也就算了，他还写下游戏的文字介绍；一般人写写也就算了，他还做了个网站将游戏和文字丢在上面。从他发誓至今，单单是发布在网站上的游戏介绍就超过 5000 个，而且还没将散落在其他网站的文字计算在内。2014 年的某一天，他接到一个电话："我看了你 6 年了，我们来一起做游戏吧！"于是他就这样做了……他就是我，游戏还没出来，故事仍在继续。


▲《银河历险记》


▲《皇家守卫军》



▲《蜡笔物理学》获 IGF 2008 "游戏节大奖"。

对不起，还有一个长长的尾声

如果你读到这里，仍然感到意犹未尽的话，这里有一些关于独立游戏的资源，你可以从中找到更多。

GDC 与 IGF

GDC（游戏开发者大会，Game Developers Conference，始于 1988 年）每年在美国旧金山举办的全球游戏产业专业盛会，与会者包括游戏相关的开发、美术、音乐、策划、商务、管理等专业人士，内容主要是专题演讲、分组讨论、作品交流等。而高潮部分是同期举行的 IGF（独立游戏节，Independent Games Festival，始于 1998 年），届时会颁发多个专业奖项，获奖的游戏很多都会在随后获得巨大的商业成功。

（http://www.gdconf.com/）

GDC China 与 IGF China

作为 GDC 的分支，GDC China 与 IGF China 分别于 2007 与 2009 年开始在上海举行，而 2014 的 GDC China 将于 10 月 19 日 –10 月 20 日在上海国际会议中心举行，届时将会颁发 IGF China 的相关奖项，作品提交截止日期是 7 月 25 日，有作品的各位要抓紧了。

（http://www.gdcchina.cn/）

Indiecade

另一个每年在美国举行的世界性独立游戏节日，被称为“游戏行业的圣丹斯电影节”，始于 2005 年，高潮也是颁奖典礼，会颁发多个专业奖项。

（http://www.indiecade.com/）

Indiegames

目前最权威的独立游戏资讯网站，包括与独立游戏相关的新闻、动态、评测、游戏发布等。

(http://indiegames.com/)

独立游戏大电影 Indie Game: The Movie

一部关于独立游戏的纪录片，里面可以了解到《超级肉食男孩》、《时空幻境》、《FEZ》相关的血泪史。

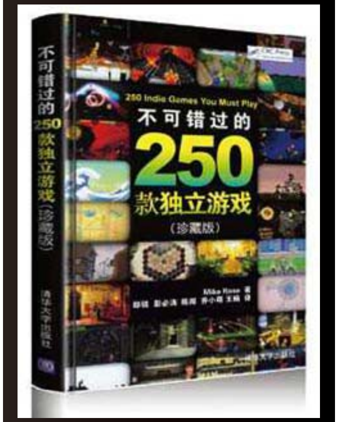
（http://movie.douban.com/subject/7015793/）



▲《独立游戏大电影》海报。

《不可错过的 250 款独立游戏》

由国内的几个独立游戏开发者与爱好者共同翻译，介绍了更多的极具个性的独立游戏，各大在线书店有售。



In 星球

国内少有的仍在坚持更新的独立游戏相关网站，里面可以找到一些独立游戏开发资源及爱好者。

（http://inpla.net/）

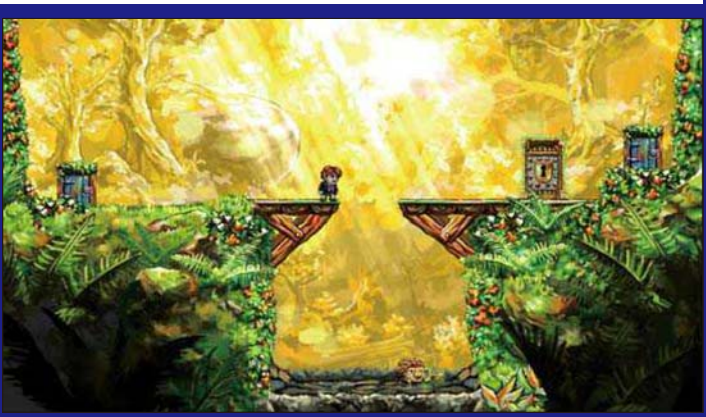
拼命玩游戏

最早是 Flash 游戏网站，现已扩展到 HTML5、Unity 及手游领域。推荐的游戏非常独立向，也就是我每天玩三个游戏并写成文字的地方。

（http://wanga.me）



▲《FEZ》获 IGF 2012“游戏节大奖”


▲《时空幻境》是独立游戏史上评价最高的游戏之一

编辑议题

议题1 对如今独立游戏的看法

最近几年索尼对独立游戏的扶植和投入有目共睹，这也使得不少玩家产生了索尼更重视独立游戏的错觉。之所以说是错觉，是因为微软从X360初期就开始重视独立游戏了。像《LIMBO》、《时空幻境》、《城堡破坏者》这些玩家耳熟能详的作品都是微软当初发掘出来的精品，这些作品在XBLA平台实现了销量和口碑的双丰收，才引起索尼的注意，将其引入到PS平台。但至今仍有不少精品依然坚守于Xbox平台。

X360玩家都知道，在Xbox LIVE游戏卖场中是有Indie Games这个分类的，而这正是专门为独立游戏设置的舞台。很多精品都是先在这里登场，随后得到微软的帮助之后再以XBLA的形式与玩家见面。微软通过这种方式发掘了不少优秀的制作组，例如《洗碗工》的Ska Studios、《木偶神枪手》的Twisted Pixel。这些制作组至今仍在不断推出优秀的独立游戏来回报微软，回报玩家。

随着PS4计划的推进，索尼对独立游戏日益重视，成功拉来了一些制作组。例如《Fez》的制作组就曾在公开场合表示过对微软的不满。另一个例子是去年E3令人惊艳的PS4游戏《RIME》，事实上该制作组也是原X360独占游戏《死光》的开发商。不过微软显然很快就意识到了自己的错误，于是迅速通过ID@Xbox计划来进行反击。最近3个月Xbox One上接连推出了数量繁多的独立游戏，很多原PS4独占的游戏都跨了过来。

如今独立游戏对于微软和索尼都相当重要，微软自不用说，当初就是靠这一招赢得了大量玩家和厂商的支持。而对索尼来说，没有投入小、数量多的独立游戏支持，根本不可能支撑起每个月的免费游戏阵容。而对于这些小组小厂小公司来说，能获得这种大公司的支持也是天大的好事，可以说是双赢的节奏。作为玩家，我们也应该毫不吝惜时间和金钱来肯定那些精彩的独立游戏。

最后想说的是，按照Xbox One的规定，独立游戏也是1000点成就，这实在是太补了！（其实这才是我的重点，笑）

独立游戏近年来话题性十足，但其实这并非是什么新鲜事物，只是随着移动互联网的兴起，手机等移动平台成为了独立游戏最好的载体——开发环境友好、成本低且基本不受限制。另外由苹果、谷歌等公司所搭建起的完善渠道，让开发者们在不借助发行商帮助的情况下，依然能在游戏的发行和收入上得到保障，玩家们也有了更多的机会去接触到这些小而美的作品。而在主机平台上，原本大制作大场面才是主旋律，但由于游戏的开发成本不断提升，周期也被大幅拉长，为了解决游戏阵容上的压力，独立游戏便成为了主机厂商们争相追逐的宠儿。尤其是今年的E3，微软和索尼在发布会上都为独立游戏留出了单独的展示时间，某些作品的受关注度甚至已经超过了传统大作。

独立游戏的崛起，对于开发者与玩家来说其实都是好事，同时也催生出了更多优秀的作品，《Below》、《Gods Will Be Watching》等都是我今年比较关注的游戏。但要知道的是，某个概念如果被过分放大，其实并不是一件好事。独立游戏之美，在于其迸发出的无限创意和纯粹的体验，它们大多数不具备主机游戏那样出众的画面和大场面，但即便是点阵之间，也能够传递出开发者强烈的个人理念。而主机平台向来都是是非之地，厂商们的明争暗斗、玩家阵营间的对立等等，很容易就会让独立游戏失去其原本的关注点。比如某某平台独占、甚至于两大厂商发布会上展示的独立游戏阵容也要被拿出来比较一番，独立游戏的初衷应该是将自己的想法以游戏的形式传达给更多的玩家，而不该变成是主机商们营销的一部分。



我尊敬并钦佩独立游戏的开发者们，大厂商的介入和资金的注入等，毫无疑问是对他们的一种肯定。不过从一名普通玩家的角度出发，我更希望独立游戏能够在这样的大环境中，仍然保持足够的独立性。

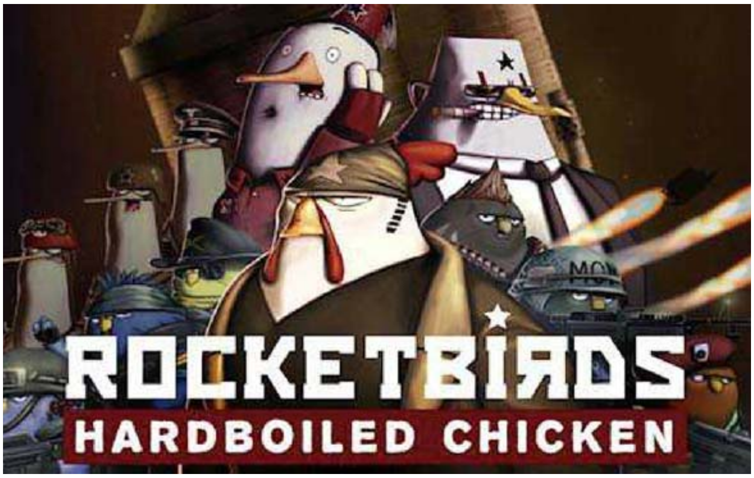
作为一名电视游戏核心玩家，谈起独立游戏的准确概念，就连笔者自己也感到有点陌生，这一是由于个人口味的问题，同样是花时间玩游戏，我往往会倾向于将目光投到制作精良的3A级作品身上，这些小作品一般难入法眼，更不用说是作深入了解。二是现在独立游戏制作的环境也发生了变化，以前一些小制作游戏横空出世就可以被称作独立游戏，现在随着各大发行厂商对独立游戏的日益重视，很多独立游戏制作者制作游戏的环境已经大大改善，过去那种“独立游戏开发=艰苦”的标签逐渐褪色，为了梦想收入难以保证，甚至是三餐不继的情况也得到大幅改善。在这种大环境下，以往独立游戏那种绝对的小规模自主制作自主发行的界定方式在家用机圈子已经变得越来越模糊。

虽然自己关注得比较少，但不得不说独立游戏对保持游戏市场的多样性有着重要的作用，纵观现在的游戏市场，可以发现射击游戏占据了极大的比重，究其原因是这种类型的游戏受众面广，很多玩家都愿意为这样的游戏掏钱，使得游戏开发商都趋之若鹜地制作这一类型的游戏，虽然自己也很喜欢玩射击游戏，但这种趋同性越来越强的问题对于整个游戏市场而言显然是不利的。而独立游戏由于没有了保持品牌口碑、迎合玩家口味、高成本回收等诸多的因素考虑，因此往往能赋予游戏制作者那种天马行空的想象力，使得独立游戏中也不乏有惊艳的作品诞生。

不难看出传统游戏与独立游戏存在很好的互补性，双方游戏的性质不会有太大的冲突，而且各自拥有相应的用户群体，这使得游戏市场能够很好地保持活力。而对于从业者而言，独立游戏开发者以传统游戏作为灵感，制作独立游戏累积经验最终也会逐步成长为一个优秀的游戏制作人。而传统大厂的游戏制作人从风格迥回的独立游戏中同样可以获得开发优质游戏的灵感，为玩家带来更优秀的作品。因此我认为扶植独立游戏产业，最终受惠的还是作为玩家的你与我。

www.doolang.com

按照现在业界的发展方向，独立游戏这种拼创意的制作方式无疑更适合手机等移动平台，所以说能够花尽心思为主机设计独立游戏的人们无疑都是值得尊敬的。他们想要做出与众不同的东西，而不是进入诸如App Store等商场“享受”随时都有可能被下载量冲刷掉的营销方式。不过凡事都有利有弊，选择在主机这种规格较为“高大上”的平台推广自己的独立游戏一定要做好无人问津的心理准备。尤其在国内这种游戏大环境下人们往往认为小品级游戏即使花一块钱去买也是“很贵”，免费才是独立游戏的王道。这就导致一些呕心沥血制作的游戏因为成本太高而入不敷出，这时就要靠索尼和微软等大厂商的支持才能继续生存，但并不是每个人都是陈星汉，也不是都能够有甘愿为游戏事业奉献的精神，独立游戏的素质也难逃质量参差不齐的境地。



所以独立游戏想要流行起来还有很长的路要走，行百里路者半九十，事情往往越到最后才愈发困难。不过至少以今天的情况来看，形势还是较为喜人的，越来越多充满诚意的作品出现在各位玩家的眼中，有时甚至会让人放下手中动辄销量数百万的大作，在闲暇的时光中通过简单有趣的独立游戏来寻找属于自己的一份静谧。

索尼实行PS+免费送游戏的措施，无疑让更多人能够体会到独立游戏的魅力，或许有些玩家觉得这种做法会让很多人不去买游戏而去等官方的“施舍”。但其实对于独立游戏开发者而言，能够有更多玩家享受自己的作品才是最重要的，索尼第一方也对独立游戏开发者们给予了很大的支持，这无疑会形成一种良性循环，为那些找不到方向的开发者们点亮一盏指引道路的明灯，不用每天为了自己的游戏能否被人知晓而犯愁。前不久微软也实行了免费送游戏这一政策，恰好证明了这种做法是明智的，不管对玩家还是开发者们而言都是双赢的举动。我觉得想要玩到自己喜爱的游戏最重要的还是多一分包容，不要因为免费下载的游戏不好玩就开始炮轰开发者们，少一点抱怨，势必会让独立游戏这个尚处在萌芽阶段的领域带给我们更大的惊喜。

议题2 喜爱的独立游戏



萝叶

大家可能对Double Fine制作组的名字还很陌生，但要是提起《脑航员》（Psychonauts）或者《俄罗斯套娃》（Stacking）各位一定会恍然大悟，而该制作组最知名的当属1998年由蒂姆·沙菲尔打造的话题之作《冥界狂想曲》（Grim Fandango）。本作在欧美地区拥有着超高的人气，今年的E3索尼发布会上还宣布将会在PS4和PSV平台推出本作高清重制版。而接下来要介绍的这款《破碎的时代》（Broken Age）就是蒂姆·沙菲尔继《冥界狂想曲》16年后首度重新担任主创的回归之作！

《破碎的时代》是由Double Fine制作组在著名众筹平台Kickstarter筹资开发的一款独立游戏。其最初的开发代号为“Double Fine Adventure”，在2012年2月首度公开筹资，目标仅为40万美元，之后的一个月内就有超过8万7千位赞助者为本作筹得了超过345万美元的开发资金，一度成为该平台筹资额最高的项目之一。拥有制作实力和玩家力挺双重保证的本作，必然会成为又一款经典，不出所料，游戏一经推出就立即获得了国外媒体的一致高分评价。那么作为一款传统的2D解谜类游戏，本作又有那些过人之处呢？

首先最直观的当然是画面，相信各位从游戏截图就可以看出本作在美术风格上非常抓人眼球，丰富大胆的色彩运用和充满梦幻风格的场景设计，让玩家仿佛置身于原画一般，游戏中的角色设计更是风格各异，加上每一位角色所具有的突出性格，真可谓过目不忘。

故事方面则由蒂姆·沙菲尔亲自撰写剧情脚本，看似荒诞搞笑的情节下隐藏的往往是深刻且讽刺的写实内涵，从《冥界幻想曲》就能看出他本人十分擅长描绘那种初见平淡无奇，深思毛骨悚然的故事情节。本作中看似互无交集的两位主人公，却又无时无刻不存在着某种联系，虽然彼此的世界与遭遇完全不同，但对于自身所处的当下都充满着怀疑与抵触，是墨守成规被这个时代所束缚，还是打破常规勇敢面对属于自己未知，这或许就是“Broken Age”的含义所在吧，如此优秀的剧情还希望各位能亲身去体验和理解，小编在这里也就不过多着墨了。

最后是解谜，相较于那些让玩家脑洞大开又不明所以的谜题设计,又或是干脆无脑的“转轮机关”，本作的谜题设计显得极其自然，又与游戏本身的要素完美融合，剧情在发展的过程中玩家自然而然就能获得之后解谜所需的必要道具，通过简单的线索组合和恰到好处的角色提示，玩家只需要做出适当的逻辑推理就可以顺利解谜，既不突兀又不鸡肋，一旦开始就根本停不下来，当然前提是你需要一颗能够静心品味其中的心才行。游戏的另一个亮点就是强大的配音阵容，为动画电影《功夫熊猫》主角阿宝配音的著名好莱坞影星杰克·布莱克，为游戏中的主要角色Harm'ny Lightbeard献声。还有在游戏界享有“配音女皇”称号的詹妮弗·哈儿则为男主角飞船中的“AI母亲”配音，最近由她担任配音的两款作品分别是《质量效应3》中女版谢帕德和《暗黑破坏神Ⅲ》的女主角莉亚。可惜的是本作目前并未登陆家用机平台，反而在PC版发售之后又相继登陆iPad等平板设备，而且游戏目前只放出了第一章（共两章）的内容，希望之后能以完全版的形式登陆掌机或者家用机平台，让更多的玩家得以体会到本作独一无二的魅力。

独立游戏一直都存在于游戏圈子之中，严格来说，这种某种程度上被一度边缘化过的游戏类型其实就是游戏的始祖，因为在这种我们所熟悉的娱乐方式尚在启蒙时代中蹒跚前行时，由数个甚至一两个游戏开发者制作的，基本上不蕴含确切商业目的的游戏作品就如同原始大海中的微生物般地存在着，虽然还非常简单而不起眼，却成为了现在这个庞大产业的坚实基础。

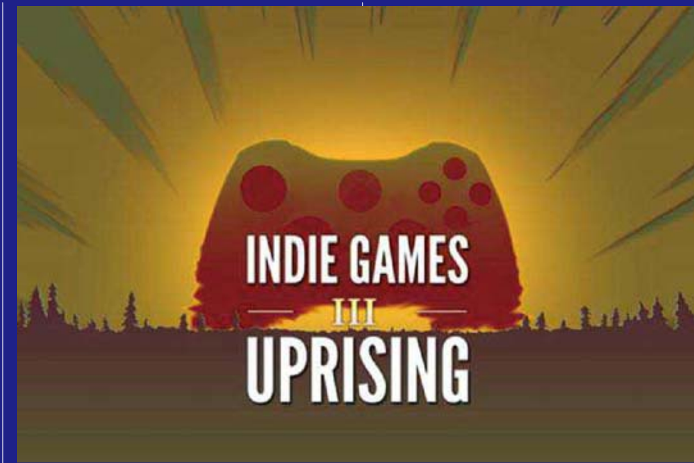
而当如今的游戏世界正在迅速地被手游扁平化，顶级开发商把3A级大作的市场逐渐堆砌成高不可攀的方尖碑时，独立游戏被赋予了另一个重大的意义，它们将化为水泥、砂石甚至是浆糊，填充着存在于移动端游戏和家用机/PC游戏之间的巨大空隙，并试图粘合和维系着这个正濒临分裂的游戏世界。

这就是为什么当游戏主机进入到次世代时，风起云涌的并不是大作显得青黄不接，真正意义上的次世代作品都需要等到2015年才能

独立游戏的重要性，在于开发团队意志的独立，他们的想法和创意可以毫无保留地灌注在自己的作品中。而更重要的是，这种形态使得独立游戏的发展非常灵活，很大程度上可以不受外界条件的限制。

如今的游戏，想让口味刁钻的玩家试玩一下，恐怕都不是容易的事，更何况让他们掏钱。但是许多独立游戏都做到了，恐怖、解谜、DIY 沙箱、恶搞……独立游戏首先以小众游戏为突破口，引起了人们的注意。而其中的一些更是抓住了机会发展壮大，《我的世界》风靡全球，甚至刮起一阵像素风，即使只是用 RPG Maker 做出来的《Ib》（恐怖美术馆），也能依靠实况直播的传播能力，以诡异的气氛和鬼畜的死法吸引海内外大批粉丝。可以说独立游戏从这些细小的突破口挖掘出了埋藏已久的创新资源，无论是 8bit 的音源、粗糙的像素，还是足以让人撞墙的高难度和令人屏息的叙事手法，都在重新激起玩家们的兴趣。

独立游戏脱离了发行商的收入分成，不仅把筹集资金的思路扩展到了众筹平台，而且在不断地拓展自身的销售渠道。以往只能在 PC 平台免费推广，靠口耳相传而博取曝光度或者一鸣惊人的独立游戏，如今也能登上家用游戏三大阵营的大雅之堂，而且三家都如获至宝，在开发的过程中就不遗余力地为其宣传。从开发商——发行商——玩家的路线，转变成开发商（玩家参与众筹）——平台——玩家的路线，对于小众玩家和实验性质的独立游戏而言，都可谓是双赢的局面。



独立游戏与生俱来的灵活性催生了大型游戏难以具备的实验性创意，恰好能为审美疲劳的玩家们带来天马行空般的奇妙体验，而这也正是让各个平台垂青的理由。如果说独立游戏源自于车库式的小小理想，那么这个理想也应该是远大的，我想独立游戏不局限于已有的游戏类型和风格，不局限于发行商的资金和渠道，更不会局限于小作坊的规模，它会继续激发游戏开发者的创意，让古老的元素焕发新的活力，也将影响游戏业界既有模式的发展，将玩家和游戏的关系变得更加紧密。

什么才是今后游戏的发展趋势？我想除了3A大作的好莱坞化外，独立游戏将占据越来越大的比重。如今的游戏似乎越来越两极分化，而独立游戏作为重要的一端，具有不可忽略的重要地位。3A大作需要大量的人力物力支持，每一款游戏都需要漫长的开发周期才能完成，但独立游戏不同，它的开发时间短，开发难度低，而且随着发行商的重视，开发者们也有了越来越多的渠道可以将自己的游戏推行出去。这也难怪独立游戏在新世代中焕发出耀眼的光芒了。在我看来，今后的独立游戏有以下几个趋势：

1、类型与数量的大幅度增长。在游戏发展的短短几十年内，游戏开发从未变得如此简单。标准化引擎的流行，降低了游戏开发的门槛。开发者们只要支付很少的价格就能够获得标准引擎的代码使用权，开发游戏不再需要一大堆人进行技术攻关，以往需要一个团队制作的游戏，如今只需要一两个人就能解决。这也是独立游戏数量呈现爆发性增长的客观原因。另一方面，3A 大作的巨大风险让开发商们变得保守起来，他们需要的是一个相对可行且稳妥的游戏核心方案，因此如今的大作游戏在同质化上比较严重。但对于开发成本低，风险小的独立游戏来说，这才是创作者创意爆发的舞台，无论是什么样的设想，都可以将其应用到独立游戏当中，那么游戏的类型将不再变得雷同，呈现百花齐放的现状。

2、著名开发者制作的独立游戏增多。随着分工的明确和制作规模的加大，以往掌控一切的游戏开发者从绝对核心变成了游戏开发这部机器当中一个很小的齿轮。对于一部分开发者来说这是难以接受的事情。或许有的人为了自我实现，有的人接受不了大公司的制度，又有的人想要让自己的创意焕发光芒，那么会有越来越多的开发者走向独立游戏这个平台。而依靠他们本身已有的行业基础以及人缘关系，要想拉得后期投资，并不是一件困难的事情。

3、发行与筹资的进一步简易化。在传统的游戏开发中，一些小的开发商需要找到发行商为其购买版权后，才有资金继续投入开发，并且在最后需要由发行商帮助他们代理发行。但在众筹平台和发行平台日渐完善的今天，几个开发者完全可以将自己的游戏放上众筹平台募资之后再通过发行平台推广，对于游戏开发者而言，游戏从开发到发行都是一个日渐简单化的过程。而像是索尼和微软，都在为了自身主机的差异性而拉拢独立游戏开发者，这势必让独立游戏的发展迎来更加辉煌的时刻。



结语

随着 PS4 和 Xbox One 的发售，索尼和微软对于独立游戏的扶持力度也越来越大。而类似亚马逊等厂商，也在不停地拉拢独立游戏开发者为其开发游戏，以求在游戏市场上分得一杯羹。在这样的前提下，独立游戏势必引来新的发展助力。而对于我们玩家来说，能在同质化的游戏之外尝试到这些焕发创意光芒的独立游戏，真是一件幸事。



多边共享 Fun Factory

多边·趣闻 真的可以上路的“蝙蝠车”

稀饭 提供

本届 E3 索尼发布会上《蝙蝠侠 阿克汉姆》的演示中，炫酷的蝙蝠车是不是让你看得热血沸腾？其实这种梦幻座驾可不仅仅会出现在游戏、电影这些虚幻世界中，最近一名澳洲男子扎克·米哈伊洛维奇就花费了两年的时间，亲手打造出一辆蝙蝠侠战车。整辆车完全按照 1989 年老版电影中蝙蝠车的样式和尺寸进行打造，全长达 6.2 米，复古的造型让这辆战车帅气之余也不失优雅。

制作者米哈伊洛维奇不仅是个车迷，而且也是《蝙蝠侠》系列”电影的狂热粉丝，因此也就有了这样一个疯狂的计划。在打造这辆蝙蝠车之前，他完全没有任何机械制造的经验，不过他爷爷正好是一名退休的机械工程师。于是在爷爷的帮助下，他在 2009 年购买了一些电影中蝙蝠车的零部件进行初步尝试，为了避免版权纠纷，他在 2010 年还曾向澳大利亚的华纳兄弟公司征求到了制造蝙蝠车的许可，并最终完成了整个作品。这辆车的零件大概只有三分之一来自购买的零部件，剩下的完全由米哈伊洛维奇自己亲手加工。当然，仅仅制造出“外观”并不能那个满足米哈伊洛维奇，他要的是一辆真正可以上路的战车。于是之后他又花费了一年时间让蝙蝠车通过了道路行驶标准，所以像电影中机关枪、勾爪等危险的武器在车上是看不到的，不过车头的前置涡轮机和加速动力燃烧室确实是货真价实的。为了搭配这辆爱车，米哈伊洛维奇甚至还购买了一套蝙蝠衣，现在他更多地用这辆车来做一些慈善活动，或是接送新郎等等。开着这么辆拉风的蝙蝠车去迎接新娘，想想都觉得酷毙了！



■经典造型的蝙蝠车。



■蝙蝠摩托也必不可少。



■穿上盔甲后还真是有模有样。

多边·游戏 Steam新掌机问世？Steam Boy!

伽蓝 提供

Valve 旗下的 Steam 平台在 PC 上发展势头良好，也受到越来越多玩家的欢迎。既然拥有充足的资源及颇为完善的体系，Valve 自然而然就开始觊觎主机游戏市场这块大蛋糕了。不过自去年推出了少量的 Steam OS 测试版主机——“蒸汽机（Steam Machine）”后，就几乎再没有什么实质性的进展。虽说戴尔在今年六月份公布了一台“外星人”系列的 Steam 平台主机——Alienware Alpha，不过由于 Steam OS 系统要到 2015 年才推出，因此目前这台主机预装的还是 Windows 系统，并且还随机附赠 X360 手柄，真是让人不晓得该怎么吐槽才好。

相比略显尴尬的 Alienware Alpha，近期一台名为 Steam Boy 的掌机显然比较惹眼，这台掌机号称能够运行 Steam 平台上大部分的游戏，并且采用了与“蒸汽机”早期手柄类似的左右触摸摇杆设计，同时也提供了其他完整的按键，包括 L1/L2、R1/R2 等，不过具体的配置和价格尚未公布。虽说造型前卫的 Steam Boy 在设计上与“蒸汽机”一脉相承，但 Valve 并未公布任何与这台主机相关的官方消息，因此这很可能只是第三方小组的杰作，我们可以到其官方网站 http://www.steamboymachine.com 上观看到完整的主机渲染视频。另外，不得不说这个官方网站设计得相当专业，指不定哪天我们还真的就能见到这台新掌机问世。



■Steam Boy



■Alienware Alpha

www.dooland.com

多边·音乐 "南小鸟"推出首张个人专辑

宇宙人 提供

在《Love Live！》中为南小鸟配音的声优内田彩，在今年 6 月 1 日举办的"JAM ANISONG"活动中以个人名义登台，演唱了自己的两首新歌《アップルミント》和《Breezin'》。南小鸟在《Love Live！》中有着非常高的人气，而内田彩在几场 Live 中的表现也是相当出彩，因此以艺人身份出道自然也顺理成章。并且此次她将推出的是一张完整的专辑，而并非只是单曲，虽说她在 μ's 的九人中并不以唱功见长，但一口气推出一张专辑的勇气也令人颇为钦佩。这张专辑由 ZERO-A 与日本哥伦比亚公司联手制作，预定于今年秋天推出。喜欢小鸟或者内田彩的各位可以期待一下。



多边·趣闻 世界杯，NASA也来凑热闹

乐小游 提供

世界杯这个球迷们的狂欢盛宴正如火如荼地进行着，NASA（美国航空航天局）也不甘寂寞地来凑了凑热闹。他们发布了一组卫星照片，分别对应本届世界杯中参赛的 32 个国家，从不同的角度展现了各国极具特色的地貌环境——阿根廷的平原，法国的海湾、巴西的水电站等等，很多都如同艺术画一般精美。很有意思的是这些照片并非来自同一时期，因此我们可以欣赏到一些如今已经看不到的景致，这里挑选一些比较有特色的照片和各位玩家分享。



▲阿根廷北部平原。



▲日本东京夜景。



▲巴西的圣西芒水电站。



▲俄罗斯的昆德尔山丘。

多边·科技 Google Glass的时尚美学

哪尼 提供





Google 在 2012 年发布的 Google Glass 将可穿戴式设备的应用上升到另一个高度，不过这款概念超前的硬件产品显得科技感有余而时尚感不足，戴起来多少都有些羞耻 Play 的感觉，Google 似乎也意识到了这一点。于是他们与美国知名时尚设计师黛安·冯芙丝汀宝进行合作，推出了一系列限量时尚版的 Google Glass。冯芙丝汀宝的工作室为其设计了两种风格的 Google Glass，包含了 5 款镜框和 8 款镜片，将于 6 月 23 日上市。尖端的科技搭配尖端的时尚，从模特的穿戴效果上来看的确非常有范，不过价格也是十分惊人，墨镜款要 1620 美元，矫正镜片款更是需要 1725 美元。奢侈品什么的，果然还是看看就好。

多边·趣闻 史莱姆出现在冰箱里！"《勇者斗恶龙》系列"史莱姆制冰模具即将发售

秋沙雨 提供

"《勇者斗恶龙》系列"的吉祥物史莱姆一直是玩家们最喜爱的角色之一，而 Square Enix 在推出了"史莱姆肉包"之后再次突发奇想，公布了"史莱姆制冰模具"！模具大小为 58 毫米 ×180 毫米 ×55 毫米，一次最多能够制作出 3 个史莱姆形状的冰块。想到那在游戏里软萌的史莱姆变得硬邦邦的就让人不由得发笑，除了一般的冰块之外，还可以使用果汁来制作冰块，对史莱姆冰块进行"染色"。这套模具的发售日预计为 2014 年 7 月 25 日，售价 1550 日元（含税）。在正直盛夏的七月里玩着游戏，把可爱的史莱姆冰块放在果汁或饮料里，也是一种不错的享受方式。



国服《最终幻想14》二测袭来“水晶之旅”完美落幕

6月29日《最终幻想14》中国“水晶之旅”的最后一站——“角色篇”在广州东方宝泰落幕。本次活动以游戏中的职业、种族等元素为主题展开了cosplay精英大赛，游戏制作人吉田直树也亲临现场参与评选。《最终幻想14》国服由盛大代理，采用时长点卡收费。目前已于7月3日针对二测和公测展开了“艾欧泽亚通行证”的发售，售价将会在正式运营后直接兑换成等对的时间，有兴趣的玩家可以到官方网站 ff.sdo.com 咨询。







指间方圆

★MOBILE LAND★

在之前的杂志中我曾提到过，指尖方圆这个版块除了会向各位玩家推荐一些与主机游戏相贴近的内容，或是一些有趣的游戏外，还会与优秀的国人开发者们展开合作，希望能让更多的人了解到移动平台上这些优秀的国人作品。而本期很荣幸能够对话立志要做出优秀动作游戏的开发团队——上海禹石科技，去了解他们正在打造的一款移动平台3D动作游戏背后的故事。

新作前瞻 代号“AVICI”

故事背景



命者，生也；
生者,七情六欲，苦难之源也。
舍生弃命者，无情无欲，无病无痛，
释厄不灭之道，谓之无生。
——《太平天书第8卷 尸之章》

东汉末年，外戚宦官专权，政权与民众的关系日益恶化，而天灾与瘟疫的双重打击，更是让黎民百姓们陷入水深火热的生活之中。

在这一片混沌中，突然崛起的神秘宗教组织——太平道，悬壶济世，给绝望的百姓们带来了一丝希望。

中平元年，太平道教主张角突然聚众起义，朝廷下令捉拿与太平道勾结的宦官封谞，然而派遣至封谞府上的士兵全都有去无回。无奈之下，大将军何进出动了手下最强精英——玄羽卫。

随着调查的不断深入，太平道背后的惊天秘密也逐渐浮出水面…

游戏角色

神秘杀手



性感狐女



开发者直击 明知山有虎，偏向虎山行
——《代号“AVICI”》开发者访谈

开发代号为“AVICI”的这款作品，是国内手游平台少有的全3D动作游戏。在如今课金网游大行其道的移动游戏大环境下，能有国内开发者逆流而上，去挑战一款硬派的动作游戏实属不易。因此本期的指间方圆也邀请到了这款游戏的主要制作人，同时也是上海禹石科技的两名负责人——蔡建毅和韩继平，来和大家一起分享一下选择这条“不归路”的历程。

1. 蔡先生、韩先生你们好，作为整个游戏项目的负责人，能否向各位读者简单介绍一下自己？

蔡：大家好，我叫蔡建毅，来自台湾，2000年开始进入一家日商公司从事游戏开发，那时很荣幸进入RD2开发组在仙剑音乐之父林坤信底下参与制作了一款叫“神月纪事”的游戏，相信有一些单机老玩家会对这个谜之作品有些印象（笑）。这款游戏对我的人生有很大的影响，入行前我本来想做《最终幻想7》这种故事性宏大的作品，但是参与了“神月”这个项目后，我突然对制作动作游戏有了强烈兴趣，之后便开始了无止境的动作游戏钻研之路。在台湾做了一款叫《曙光OL》的网游后就去日本学习动作游戏的制作技术（顺便在日本过了四年精彩的宅男生活），毕业后来到上海以及杭州等地过着随动作游戏项目而居的漂泊生活，所幸这期间我认识了一批志同道合的朋友，在四处奔走下终于成立了上海禹石科技。

韩：大家好，我是韩继平，毕业于北京理工大学软件工程专业。大学时在Xbox上玩到了板垣伴信的《忍者龙剑传》时（目前开发的游戏也是向板垣伴信大神和《忍者龙剑传》致敬），深受震撼，便立志要成为游戏制作者。之后在大学与哥们成立了盘古齿轮游戏工作室，一心钻研游戏制作。毕业后也毫不犹豫地投身游戏业，主要研究引擎技术，尤其是业界顶尖的虚幻引擎，之后便有了想要用“虚幻”来制作动作游戏的想法。无奈国内很少有AAA级动作游戏的开发环境，后来与蔡一拍即合，并与一帮有着同样信念的小伙伴们走到了一起。

2. 这里仍然要不可免俗的问一句，两位平常都喜欢玩什么游戏？

蔡：最喜欢的是我玩的第一款游戏——DOS版《伊苏1》，那时在黑白画面286以及只有PC喇叭

的状况下，这款游戏用最简单的方式完美诠释了动作冒险游戏（个人觉得《伊苏1，2》更接近动作冒险游戏）的精华，无论是故事、画面、音乐还是打击感都让我非常惊艳。然后就是“《鬼泣》系列”，让人津津乐道的动作系统我就不赘述了，反而是离经叛道的主角性格以及故事设定给我非常大的冲击！这个系列让我感受到角色塑造对动作游戏影响真的很大。

韩：我最喜欢的游戏类型自然也是动作游戏，由于游戏开发紧张，游戏已经欠下很多债，《最后生还者》、《战国BASARA4》、《龙背上的骑兵3》、《暗魂献祭 三角势力》等等都玩没玩通，真希望游戏赶快开发完后好好恶补一下。其实我也是《游戏机实用技术》的忠实读者，了解游戏，选择什么游戏来玩几乎都是来自杂志，另外一些攻略和评测对于开发者，也有很大帮助。真心感谢各位小编（鞠躬）。

蔡、韩：其实玩的最多的还是我们禹石自己的游戏（笑），不是自恋，是因为制作过程中需要不停地测试和调整，需要没完没了的玩，我们的关卡设计师 十七 经常下班在地铁上玩我们开发中的游戏，吸引一群熊孩子围观，作为开发者，这种还是很爽的！

3.关于代号“AVICI”，似乎无论是游戏名称、还是具体内容，都处于保密状态。这里能否向读者们多透露一些“内部消息”呢？（笑）

蔡：AVICI是梵语"阿鼻地狱"的意思，之所以采用这个代号，是因为它和游戏的剧情相关。在设定中主角是走过一回鬼门关，由地狱归来的侠客。我们希望能透过这个设定创造一个独特中国风格的杀手侠客。当然不能免俗的，我们也准备了美艳性感的美女主角，希望大家喜欢！另外本作将会是一款非常严谨硬派的动作游戏，虽然选择了移动平台，但我们完全是以主机平台3A级作品为目标进行开发的。全3D的关卡设计，电影运镜方式、丰富的解谜要素等等，都将是我们所会展现出的与众不同之处。

韩：大家还可以期待一下游戏的Boss战，Boss从形象到动作AI甚至战斗场景，都经过专门设计。另外互动性也是一大特色，玩家与Boss拼刀，或者轻功跃到Boss身上，尤其是终极Boss……（蔡：这里就不要剧透了……留点悬念给大家）。总之，绝对没有冷场，动作达人也可以展现自己的技术，完成各种高难度挑战。

蔡、韩：当然，最重要的一点是，我们的游戏绝对没有坑爹的课金系统，大家可以放心。





4.目前国内移动游戏市场竞争非常激烈，而开发一款动作游戏成本高，难度大，在这样的大环境下，为什么你们依然选择了比较难走的路子？

蔡：虽说上海禹石是一家正规的游戏公司，但严格来说，我们更像是一群独立游戏开发者，想走不同的路，既然闯进这条苦逼的不归路，就要干一番大事才不枉人生嘛。我们也想让大家知道，帅气的动作游戏不是只有日本或欧美厂商才能做出来，咱们中国人也能做出自己独特的想法。

韩：这条路确实很难，确实很辛苦，但就像地铁里熊孩子的围观，测试时玩家的正面评价，我们游戏给玩家带来了快乐，一切都值了！而且我们会继续坚持着在这条路上走下去，把这种最原始最简单最纯粹的玩的乐趣继续放大，带给更多的人！

5.其实国产游戏发展了这么久，依然很难跳脱出“武侠”这个框框，而你们仍然选用了这一题材，有没有担心过同质化的问题？

蔡：其实无论是奎爷、但丁、或是《猎天使魔女》的贝优妮塔等等，任何时空背景都是为了凸显他们的个性而存在，也就是说游戏题材是为角色本身服务的。因此在这样的前提下，我觉得武侠反而是一块没有开发的处女地！国内大部分武侠游戏其实都是回合制战斗，说白了就是数值的比拼，很少人敢挑战硬底子的动作战斗。因此我觉得武侠题材并不是框框，诸如悬疑推理、解谜冒险等等，还有很多元素值得我们去挖掘和发挥。

韩：对，就像蔡说的一样，我们做的不是软绵绵的武侠，我们是硬派的武侠。另外作为开发的技术人员，从技术角度，我们做了很多研究，不只是程序的工具开发，我们的关卡设计，动作设计，战斗设计都是精心制作，虽然还达不到我们理想的高度，但是不会存在同质化的问题。

6.移动平台的操作体验对于一款动作游戏来说其实并不友好，即便是Capcom这样的老牌厂商在最近的《MHP2G for iOS》中也未能拿出令人满意的方案，关于这点你们是如何处理的？

蔡：操作体验是我们投入最多的部分。"手感"可以说是动作游戏的灵魂，我觉得所谓"手感"，就是用户透过装置输入指令，到最后显示动作结果反馈的过程，整个过程与玩家的直觉反应的联系越紧密，那么游戏的手感也就越好。手柄操作可以很好的表现这个过程，按键的力度和振动回馈等都是其优势。反观移动平台呢，虚拟摇杆是最简单的解决方案，但缺点也很明显：首先是会占用屏幕空间，其次就是是没有回馈，按久了不仅容易手指疲劳，玩家还必须频繁地去确认位置。在一款好的动作游戏中，用户应专注于游戏画面而不是经常确认手指位置。

其实同样的命题，不少优秀的动作游戏制作者们也面对过。2005年，《VR战士》之父铃木裕做了一个全触屏，不需要摇杆的大型街机格斗游戏《PSY-PHI》，透过简单的手势操作就可以进行精彩的攻击。不过或许是因为想法太前卫，出货时就因不知名原因被紧急回收，颇为可惜。之后在2008年，板垣伴信在DS平台上推出了他基于小触碰屏的解决方案——《忍者龙剑传 龙剑》，不仅再度展现其惊人的才华，也证明了触碰控制动作游戏的潜力。虽然说两位大师的处理方式对我们的作品并不完全适用，但却给予了我们不少启发和信心。

对于这款作品，我们以手势操作为前提，做了很多的游戏机制研究以及微创新，比如打击感，镜头演出，攻击受击流程，Boss战等。为了达到我们想要的直觉手势操作的感觉，动作游戏的每个环节我们都拆开来研究一遍，然后调试成最好的方式再组合回去，而不是照搬手柄操作的机制。项目初期很多人质疑我们手势操作会与动作游戏不相容，其实我们的解决方式很简单，就是把其他机制调整能跟手势操作配合就行了。

7.可以看得出你们在这款游戏中倾注了不少心血，那么目前的团队阵容大概是什么样的构成？

蔡：目前禹石是十人左右的小团队，人虽不多但我们参考了白金工作室的工作流程：分成角色组以及场景组两大块下去运作。每个组有自己一套生产流水线。基本上每个人有自己的工作岗位但也不限于自己的工作范围。比如说我们原画皮哥本职是资深场景原画，但是他对故事设定有兴趣所以策划讨论故事也会找他来参与，游戏中的过场动画就是在这样情况下产生的。另外像是负责规划整个时间、空间及游戏事件的关卡设计师——十七、以及一帧帧分析游戏截图并提炼出帅气动作的动作策划——好腿（他也是“《怪物猎人》系列”的死忠）。另外还有像潜力无限的原画师EON及身为游戏极客的程序员小卢，大家都是因为喜欢玩游戏、想要做出好游戏而聚到了一起。所以虽然人数不多，但我们有足够的热情，每个成员都是身兼数职位，按大公司的编制来算，我们相当于拥有30人的战斗力。或许会比较累，但其实也避免人数太多而产生的沟通困难等问题。

8.目前由于移动平台非常火热，因此很多厂商都投入其中。但也有不少独立开发商，甚至是国内开发者依然选择了主机或掌机平台。你们今后是否由类似的计划呢？

蔡：我们对游戏主机特别有兴趣，毕竟主机平台才是动作游戏的主战场，因此目前也在跟国外某主机洽谈制作项目的计划。在主机平台上我们禹石也有一套对动作游戏的独特思路，用独特的游戏机制取胜，而不是靠钱砸规模。目前做手机，就会把手机全力做好！

不过就算这样，主机游戏制作并不是小人数团队能应付得了的，因此我们在这里也欢迎对制作3D动作游戏有兴趣的朋友们加入禹石团队哦！

9.最后，这款作品预计会在什么时候和玩家们见面呢？

蔡：预计会在今年内上线，接下去也会逐步开始举办玩家的测试活动，想尝鲜的玩家请密切关注禹石网站(http://yushigames.com)上的公告哦！



电子游戏中的高科技

科技是第一生产力 ——邓小平

我们的伟人在半个世纪之前的一句话，在当今已经不是一个指导思想了，因为在所有需要科学技术的领域这句话的价值都得到了体现。随着现代科技日新月异的发展，我们生活的世界在许多方面已经实现了以前只能在科幻片中出现的景象。

还记得几年前《变形金刚 2》中出现的美国军舰上的“磁轨炮”（也称“电磁炮”）还属于科幻范畴，然而在当今，“磁轨炮”不光已经真实存在了，而且美国海军正在计划在未来 5 年内将这一尖端武器装备军队；而在《光环》中那炫酷的“雷神锤单兵作战装甲”，是不是也会在不远的将来真实出现呢？

回首先前的“科幻”，预言未来的“真实”，今天，笔者就游戏中体现的科技这一话题，带领各位读者从几部具有典型特征的游戏中，领略一下“科技的发展”。

军事科技发展的缩影：《COD》系列

“《COD》系列”游戏，其实就是个近、现代甚至是近未来军事科技发展的一个缩影和前瞻。早期的《COD》故事背景被设定在第二次世界大战时期，我们可以看到的是手持葛兰德 M1 步枪或汤普森轻机枪冲锋在犹他海滩的美国大兵，实际上在 1944 年，他们的装备已经属于精良级别了，而德国纳粹士兵手中的 MP-40 机枪、架设在滩头的 MG42 重机枪显然比美国大兵手中的武器又高出一个档次，这是符合历史事实的设定。相信当年很多玩家都会像笔者一样，在杀死敌人士兵之后，把葛兰德扔掉而捡起地上的 MP-40 吧？而当游戏进行到后期，苏联军人手里的喀秋莎冲锋枪和狙击步枪，简直就是游戏里的“杀敌神器”。嗯？什么？你说英军也有好武器？呃……反正我觉得英军的那把“歪把子”应该没有几个人会用吧？

随着时间的推移，“《COD》系列”慢慢从二战的故事背景发展到现代战争，《COD 现代战争》的推出，当年在全球收获了好评。我们玩家也终于从 1944 年的诺曼底走出，放下汤普森，拿起 M4-A1 进入了几可乱真的现代战场。游戏里不仅可以使用单兵终端操作掠食者无人机轰炸装甲车、坦克等载具，还能驾驶 AC-130 在敌人阵地上空对战略目标进行毁灭性打击，此外，我们还能亲临当核弹爆炸时那恐怖、残酷宛如地狱一般的场景。各种炫酷的装备、枪械令人目不暇接；那些真实、震撼的场景让人目不暇接；笔者在游戏中最欣赏的就是使用巴雷特狙杀敌人头目的那关，临场感十足，真实感爆表！当时还真的有一种身为狙击尖兵的错觉。

继承前作优良素质的《现代战争 2》推出之后，我相信大家对其的感觉已经不仅是在玩一个游戏那么简单了，更多人注意的地方从精致的画面、宏大的场景逐渐转移到游戏本身的剧情和内涵上了，我们发现，《COD》真的成长了、成熟了。当然，游戏的品质是一如既往的优秀，不管是强攻关卡还是秘密潜入内容，亦或是紧张刺激的逃亡过程，都会让看过相似题材电影的玩家有强烈的共鸣。而游戏中那些特性真实的武器、极具特色的装备、酷到没话说的各种载具，都为本作的高水平素质起到了锦上添花的作用。我还记得当系列第三作中普莱斯穿上强化防爆作战服冲进枪林弹雨中时那毅然决然的表情，以及为索普报仇之后放下手中的 M4A1 坐在地上点起一支雪茄的那种沧桑感——在玩完剧情关卡之后，现实中的我在陪伴普莱斯一同点起香烟并长出一口气的时候，心里充满了一种难以向他人道矣的情感……

两代《现代战争》之后，Activision 又将玩家带进了近代残酷的越南战场，以及冷战时期的古巴导弹发射基地，在《黑暗行动》里又让我们对那个时代的武器装备进行了一次补完，通过“黑暗行动”，我们知道了参加过越战的老兵扔掉手里的 M16 拿起敌人的 AK-47 的原因，还体会了追杀卡斯特罗那惊心动魄的“黑暗行动”。


■《现代战争》是把“《COD》系列”带进科技战争前沿的里程碑。

然而，Activision 并没有停止脚步。《黑暗行动 2》中，Activision 又让我们“提前参与”了一次未来战争。可以透视的步枪、各种无人设备以及游戏中出现的各种载具，未来感十足。

如今，Activision 发布了《COD 先进战争》的消息，对于这个经久不衰的系列，笔者毫不怀疑它能带给玩家的惊喜、欣慰和震撼。这一系列创造出了一个军事科技发展的缩影，从葛兰德 M1 到未来单兵科技的传承始终都维持在高水准，这是十分难能可贵的。

黑科技的研发 《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列

俗话说的好——“要想当英雄，必先强其力，穷人靠变异，土豪靠科技。”有那么一位超级英雄，不仅是科技派的代表，更是黑科技的代言人，那就是著名的布鲁斯·韦恩——蝙蝠侠。

其实说起来，韦恩老爷顶多算是个受过专业训练、战斗力稍高的普通人。那么在变态多如狗，疯子满街走的高谭市，老爷是靠什么叱咤风云百战不殆的呢？答案很简单，科技。

早先我们可以在蝙蝠侠电影中看到老爷使用一些精巧的高科技小道具来对付敌人，比如勾爪枪、闪光弹以及炫酷拉风的蝙蝠战车等等。然而随着敌人等级的提升——啊不，是敌人强度的加大，甚至是面对传说级 BOSS 的时候，老爷总会做出一些和其所处时代不相符的黑科技装备来对付他们，于是蝙蝠战斗机、反急冻人装备等传说级物品纷纷面世。

所谓“黑科技”，并不是因为蝙蝠侠本身的主色调是黑色才叫做黑科技，而是像上文所说，掌握超过现代科技水平的科技，才能称之为黑科技。细数老爷的各种黑科技装备，从起初的单功能勾爪枪，到后来的电子干扰设备，无一不体现了科技的进步。

笔者举个简单的例子来说吧，其实勾爪枪这种东西的原理很简单，成本也并不是很高，但比较难攻坚的难关在于体积和功能的统筹，你总不能让蝙蝠侠在背着一大捆钢缆和一把巨大的射钉枪的情况下还能健步如飞甚至飞檐走壁吧？我们要的是携带方便、操作简单、稳定性强、材质强度高的蝙蝠侠专用装备。

勾爪枪的设计矛盾在于如果你追求勾爪的射

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。



■蝙蝠侠所使用的科技手段就和他的巨额财富一样匪夷所思。

程，那么枪体内藏的钢丝线长度就要尽可能地长，这就会直接影响枪身的体积，而且钢丝线的强度也需要格外注意；但如果追求的是便于携带的体积，那么内藏的钢丝线长度就会受到影响，从而导致射程会相应减少。不过显然老爷在技术的进步之下解决了上述问题，除此之外，他更是改良了很多小道具，使得他在身为蝙蝠侠的时候，战斗力获得了极大的提升。

到了当今，"《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列"游戏中也继承了来自电影的光荣传统，各种黑科技武器装备层出不穷，光是蝙蝠战车，就足以证明韦恩企业不仅是蝙蝠侠的最佳赞助商，还是同行"斯塔克军工"的强大竞争者……

在已经公布的《阿克汉姆起源》片头动画里，老爷的战车可谓是拉风到极点：战车的强大运动性能、加上极具视觉冲击力的外观，以及外挂级别的车载武装，另外再配上老爷那沉着淡定的表演，简直是骚到没朋友……

明日科技的前瞻 《孤岛危机》

玩过《孤岛危机》的朋友，一定对游戏里面的纳米战斗服不会陌生。在游戏里，面对强大的外星人对手，主角的战斗服不仅可以强化其防御、速度、力量，还可以让主角进入隐形模式，也就是说想要让刀枪不入、速比鬼魅、力大无穷等传说中的能力集一人之身成为真正意义上能杀人于无形的战神，只要拥有这身行头，就不是梦想！

实际上，纳米战斗服这个设定并不是只在游戏和科幻电影中才有的"科幻"题材。在我们的现实世界里，早在 2002 年，美国科学家就提出了将纳米技术运用于军事之中的构想。

经过长达 10 多年的研究，美国军方的纳米科技已经进入成熟应用阶段。实中的纳米科技，比较贴近于微型纳米机器人、微型间谍装备以及偏重强化载具防御能力的纳米合金等类别，换句话说，就是现实中的纳米科技运用则偏重于辅助设备，而非战斗装备。

2011 年，美国海军研究所曾经有过将纳米技术运用于新型单兵战斗服的设想，不过由于研究经费和开发周期的问题，使得这个计划在仅仅研发出一套原型战斗服的时候搁浅。说句大白话就是即使美国有钱，但想将一套价值 1 亿 2 千万美元的战斗服量产化并装备军队终究是不可能的事情……至于这身原型战斗服的性能如何，那就是人家的军事机密了。

未来科技时代 《光环》

《光环》的游戏设定发生在未来，人类的科技早已今非昔比。最具代表性的成就恐怕就是大名鼎鼎的"雷神锤战斗装甲"了。

从官方设定来说，这套雷神锤装甲一共分为七期。这类高科技装甲由高强度的复合材料制成，首先紧贴身体的是一层温度吸收服，可以不停地调节温度；其次，中层都有一层能保持温度的凝胶层，其密度能够灵敏地发生变化；最后，战斗装甲外层是一种新型的液态活性金属，这是一种不定形、不定积和可增加强度的金属，另外，装甲表层部分除了超薄定积高性能复合材料护甲之外则加入了一种能够抵消能量武器冲击力量的材料。装甲配备核动力背包，为装甲提供能源。穿着者的神经系统与头盔中的微电脑相连接，通过微电脑的调节，可以让穿着者的力量加倍，将反应速度减少到普通人的五分之一。

结语

在后来的游戏作品中从二期雷神锤装甲开始，外层高性能复合材料护甲都会比之前的型号略厚一些，而内部结构也更加复杂，核动力背包都比一期装甲大了一倍，出力更加强劲；关节处布满了明亮发光的细小促动装置，并成功复制并改进了敌人的能量盾发生器。装甲的新特性是在装甲的反馈电路和内衬生化衣之间有一个新的夹层，藏有记忆处理器超导层，因此从二期雷神锤装甲开始，系统几乎拥有和舰载人工智能系统相同的能力，此外，还可携带入侵型人工智能，入侵型人工智能还可以帮助你使用装甲，提高穿着者和装甲之间的协调性，并在战斗中为你提供战术和战略情报，以及在一定情况下破解敌人的电子设备。最后出现的七期装甲，继承了之前装甲的全部性能，并加入了一项新技术：纳米修复，可以在装甲停止工作或进入冷冻仓后对使用者本人和装甲进行修复。

这些富有想象力的"科幻"设定，虽然凭借现代科学技术还难以实现，但人类的创造能力是无穷的，正所谓想象力推动科技发展，"科幻"和"现实"之间的差距定会越来越小。

科技和时代的进步，使得从前不可能的事情逐步变成了可能。就像几千年前的人类，绝对想象不到今天我们能有登月的成就一样。现在在我们眼中的科幻片、科幻游戏，也许在几百年之后，就会成为"现实"，而非"科幻"了。

文：光明の信仰　编：宇宙人



■随着 Crytek 遭遇财政危机，纳米服的传奇是否会成为绝唱？


■在最新的系列作品《光环 5 守护者》中，雷神锤盔甲将会继续为士官长的战斗之路提供强大的帮助。

www.dooland.com

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

Email：ucg@ucg.cn



《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

★各位读者们买到这期杂志的时候，相信许多在校的学生们都已经开始了幸福的暑假休息，不少身为伟大的人民教师的成年人读者们也得到了在繁忙的教育工作中抽身的机会。趁着这个大好时机，我们策划了一场用来回报各位读者的有趣活动，同时小编们也想要亲身近距离地聆听一下读者们对于杂志未来发展的看法和建议，具体的活动内容刊登在本期读编里，大家不要错过哦。

★《变形金刚4绝迹重生》到底有多火？4000多万的首映票房成绩其实不是最直接的写照，而是当小编们决定去集体看一看《沉睡魔咒》，却发现朱莉女王的身影和档期已经完全被一众汽车人赶出了电影院时所感受到的震撼，看来这片子是不看不行了。观影报告请期待下期的读编。

★“退订开大盒！”是最近一众小编对负责翻译的网络编辑梦叶说得最多的台词，尤其是在得知梦叶预订了《自由战争》中文版后，负责制作攻略的哪尼和负责制作视频黄金眼的稀饭就总是如此语重心长地对他说道，然后一众玩WS卡的小编就会起哄让梦叶赶紧买个《伪物语》的大卡包，如此双重舆论攻击之下，到底我们的新晋翻译官HOLD不HOLD得住呢？下回读编前言见分晓！

Email 2024911619：看着《植物大战僵尸 花园战争》不错，可是苦于我是一名忠心耿耿的索狗就没入Xbox系列，主要是想问一下小编这个作品移植到PS3或PS4上面后能双人分屏玩吗，可以就爽了。之前发的都没上读编往来，苦逼啊……

如果以Xbox两个版本来看，PS4可以双人分屏，PS3不行。但双人分屏只限于游玩花园墓场模式。另外由于PSN没有类似于Xbox Smartglass这样的App，不知道PS4会不会有BOSS MODE。

Email 王逸飞：UCG各位编辑好，最近在玩《如龙 维新》，在制作料理里面有个叫人参的品种，不是可以种植的朝鲜人参，请问应如何得到，谢谢！

这个算是日文汉字与中文汉字之间的一种典型差异问题了。在日语里“人参”其实就是我们平时经常吃的“胡萝卜”，“朝鲜人参”才是我们中文里的那种人参。胡萝卜入手方法也很简单，去田里种就行了，如果目前还不能种的话就到神社或地藏去进行德点数交换来开启新的蔬菜种植机能。

微信 Corleone：没编辑经验 自信心也不爆棚 是不是也能成为UCG的一员？

经验可以以后再培养，但是如果连对自己的信心都没有，不说编辑，任何工作都无法胜任的吧。

编辑部游戏风向标



把我的机娘还回来啊魂淡！

——《自由战争》中因为来不及救出机器人同伴而被迫要做拯救任务的稀饭悲鸣道。

全员都是绿川光！

——秋沙雨在《声优大师》让绿川光配《宿命传说》全男性角色时整个人笑得停不下来。

这是水果大甩卖吗？

——看到《假面骑士 穿越战争2》中的角色拿着菠萝甩来甩去的乐小游不禁感叹道

狗确实是人类的好朋友

——对于在《勇敢的心 世界大战》中能够指哪走哪，衔炸药叼手雷无所不能的医疗犬，伽蓝作出了这样的评价。

微信 秋实：各位小编你们好，我是一个高二学生，暑假过后就要升高三了，我对贵刊的视频部很感兴趣，想到时大学就学这方面的学科，不知这门学科叫什么？还有要进入视频部门的话要具备什么条件？

这位读者你好，看到你对我们视频部的关注，我们深表荣幸！影视类专业的范围很广，如果你对编导和影视理论方面比较感兴趣的话你可以学习编导方向的专业，若是对影视包装和特效方面比较有想法的话则可以去学习后期动画方向的专业。LZ在暑假的时候可以着手这方面的准备，平时多学习一下专业相关的知识，高三的时候积极参加这些专业相关院校的招生考试，当然平时文化课的学习也不能怠慢！无论是编导策划达人还是视频后期高手，UCG视频部都欢迎诸位的加盟，当然你也可以参照下之前我们在杂志上的招聘启事，大致了解下在视频部里所需要掌握的软件和技能！最后也祝这位读者能在明年高考里取得好成绩，考上自己梦寐以求的好学校。坚定的目标＋努力奋斗＋一颗热爱游戏的心，你一定会成功的！

Email 夏楠韦：我已经通过视频网站将本次E3全程看完，在兴奋之余感觉到本次E3其实对我而言应该是见过的E3里喜爱作品较多的一作。当然之前传闻的《生化危机7》和某国产游戏没有出现让我着实失望了一把。

本次E3应该说让我最为期待的是《刺客信条 大革命》，本人从《刺客信条2》就在追本作，对本作的剧情喜爱，系统兴趣应该是不胜枚举。在本次的微软展会上展出的多人合作剧情模式让我足够惊讶，几乎无缝的剧情体验和精细的画质水平、顺畅的多人合作、新的行云流水的刺杀体验让我感到了本作投入众多之后的那份诚意。所以本次E3后更多精力将会对付刺客吧。



当然，神作系列也一样让我关注，《COD》等一干FPS依旧让我热血沸腾。总之下半年依旧会如同往常玩不过来，坑入千万。

对贵杂志以往在E3后播报TGS的设计存有小意见的是希望贵刊能在E3后，关注CJ中的家用机动向，尤其是入华的两大巨头动向与展台应该是少不了的。当然TGS依旧是我等日迷E3后的最佳高潮，所以希望贵刊能够继续关于TGS的深度报道。

《刺客信条 大革命》所展示的新形态确实令人惊喜，新建模、群众的AI、动作设计和随时随地加入联网等要素都让其具有划时代的革命意义。只是有个不好的消息要告诉你，我经历过育碧的《大革命》内部演示，展示出的画面比起在发布会上的演示有了一定程度的缩水……

本次令人惊喜的内容虽然不是太多，但是展出的内容可是实打实的，而且当中有不少游戏都是在今年内能玩到的，因此下半年非常精彩。至于China Joy，以往并没有什么家用机的动向，不过随着两台主机的入华，相信会有新动作吧。而我们也将会保持关注，敬请期待。

微信 SUNRISE：《潜龙谍影》的英语配音给人电影级高大上的感觉，日语配音更有着闪瞎眼级别的CV阵容。个人觉得英语配音虽然没有违和感但是略显平淡，日语声优们的精湛演技更能凸显出角色的灵魂，而且自从《和平行者》开始，那CV表我看一眼就把持不住了，身为一个死宅岂有不入之理？对于这种由日厂制作的游戏来说，众编们更青睐于美版还是日版呢？PS：《杀戮地带 暗影坠落》的日版语音听起来很带感。

美版有美版的带感，日版有日版的浅显易懂，作为博爱党我表示只要敢来我就尽管上！

日厂的美式游戏那肯定是要玩美版才带感一些啊，不过反过来欧美厂商的游戏出日版的话我恐怕不太感冒，因为有太多"和谐"。

作为一个声优控，当然是坚定不移地支持日版，欧美游戏的日版吹替阵容可不是一般地赞。

众编们口味难调，多语言版本游戏的好处就体现出来了。

微信 逆向猎巫：电子刊建议，希望杂志主体可以和攻略分开，然后将攻略按照各专辑的标准按照游戏发售日期排列，单独做成一个版块…弊端是没了捆绑销售可能电子刊单籍攻略买的人会少，但是同时也相当于把专辑也电子刊化了…其实这个建议是有点私心的，因为每次的攻略特刊不可能篇篇攻略都用到…个人认为电子刊如果想有发展，一定要有纸媒所缺少的，这种拆开卖的方式很显然不可能在纸媒上实现。最后祝小编们事业有成，游戏通关啊，哈哈

好提议。只是电子刊的定价也不是可以随意定的，要通过审核。而每个游戏的长度不一，攻略页数也是不一样的，所以价格肯定不一样。等下，你的意思是说免费吗（笑）

Email tt.com：自从看了E3特刊之后，勾起了我对新主机的强烈渴望，不过最终还是忍住了把陪伴我4年的X360和PS3连并那41张光盘打包卖掉的冲动。个人感觉这么做貌似还有点早。第一次发Email不知是否投对了地方。顺便吐槽一下视频里两位小编的真实形象：真是萌到了想上去亲一口的节奏啊哈哈哈。

的确是有点早，不过我倒是建议你不必卖掉。我记得在PS3初期的时候，我毫不犹豫地把PS2给卖了，购入PS3，结果后来出了《机战Z》只好灰溜溜地重新购置了一台PS2。总有一些经典想要重温，总有一些回忆想要感受，所以我还是建议你留着它们吧！至于真实形象的吐槽，咳咳咳，我想稀饭会很乐意接受的！稀饭萌萌哒！

一边去！！！

你们两位真够基的，莫非E3那几天发生了什么事？

绝对没有！

暑期特刊特别福利！编辑部大突袭

不知不觉，又到了学生朋友们最幸福的暑假时光，为了让大家在这个炎炎夏日度过得更有意义，也为了答谢读者们对我们一直以来的支持，我们将邀请三位读者参观 UCG 编辑部，并面对面地进行交流，直接听取您对杂志今后发展的宝贵意见！

活动内容：参观 UCG 深圳二编室，读者与编辑零距离互动交流，试玩次世代游戏，与小编们同乐，并可获赠全体编辑签名的纪念品。
活动时间：2014 年 7 月下旬
活动名额：三位读者
活动报名截止时间：2014 年 7 月 21 日
活动细则：1. 本次活动往来交通费和饮食费用由 UCG 编辑部承担，不收取任何费用。2. 活动时间将会选择工作日，让读者能够看到小编们工作时的样子。3. 未满 18 岁的读者须征得家人同意。
报名范围：广东省内读者，不限年龄、职业，只要您愿意参与此次活动，且有一天的空闲时间，就可以报名。
参加方式：1. 发送邮件至 ucg@ucg.cn 2. 添加我们的官方微信“UCG1998”并发送信息；3. 私信官方微博“游戏机实用技术官博”。请在邮件或信息中写下两条（或以上）对 UCG 的意见或建议，并留下您的真实姓名和联系方式，注明“参加 UCG 暑期特刊活动”即可。三位幸运读者我们会由专人电话通知。

Email 狂暴猫咪：好吧，各位 UCG 的小编，本人这次可耻地求剧透来了。能否说一下《艾丝卡与罗杰的工作室》的真结局剧情？动画版刚完结但结局好像不一样啊。无奈本人无 PS3 而且“《工作室》系列”又是有名的耗时系列啊。



下文涉及《工作室》结局剧透。由于春季没怎么追新番所以动画版的结局是什么我也不太清楚。游戏的最终结局就是罗杰回到了中央，临走前和艾丝卡约定他一定会再回来，过了一两年之后艾丝卡依然在边境的小工作室里忙碌着，在某一天等到了罗杰的归来，最后一幕就是艾丝卡一把鼻涕一把泪地扑到罗杰的怀里，END。

其实“《工作室》系列”只是通关或者拿奖杯的话也不算长，像《艾丝卡与罗杰的工作室》的各结局都是将各角色好感度刷到最大之后在结局可以使用 S/L 大法一个个看，而且《艾丝卡与罗杰的工作室》的难度也比较照顾新手，像我这种初次接触“《工作室》系列”的玩家也能在两周目内白金，如果这位读者日后入手了 PS3 或 PSV 的话可以不妨试试。

微信 WadeT.Wilson：作为一个身在内蒙古的玩家，我的艰难不是你们这些一线城市的玩家能理解的，就连 UCG 杂志都是在每次小编微信发过来的日期的后五天才能买到，实在是苦不堪言，不过每次拿到杂志的那种兴奋和激动，总是让我更坚定了要一直买下去的决心，尤其是这本 E3 特刊，我都等了好久好久，知道已过 5 天，冒着雨也将这个“宝贝”捧回了家。果然没让我失望，各种新游戏情报，尤其是《光环 士官长合集》让我这个老索饭也按捺不住了买 Xbox One 的心情，还有就是，稀饭小编一直都是我的偶像，只是一直脑补的样子应该是一个标准的宅男样子，有着相扑运动员的体魄，但看了“稀饭的英姿”后，瞬间觉得稀饭小编好帅呀，简直就是我的男神！

男神……我只承认洛基和卷福，所以果然女孩子的标准和男孩子是不一样的么？

虽然这张欧美明星街拍范儿的照片是我照的，但是我也必须吐槽那显然是黑道打手风格而不是男神范儿。

你我这种有妹子的人是不会懂饭老板的魅力的。

这篇来信的重点是读者大人冒着雨去买 E3 特刊好不好，赶紧都给跪下叩谢！

风云人物又在转移火力了，高，就是高！

Email joker：我最近买了《战神 1+2 收藏版》，但是怎么玩都不出来奖杯，我看着两个 0% 伤心呐！问一下为什么会这样，会不会是因为我的 PSN 是日服而卡带是港版的原因呢？

的确有一些玩家反映 PSV 版《战神》存在奖杯 BUG。那么首先请更新 PSV 系统及游戏版本至最新，然后一代我记得最容易的一个奖杯是体力全满时打开绿魂宝箱，通常会是玩家最先拿到的奖杯，如果你发现连这个奖杯都没有弹出，那就删除游戏存档，并重启 PSV 再进游戏试一次。我个人白金过程没有碰到任何 BUG，所以你遇到的只是一定概率的情况，重试应该能够解决，与 PSN 是日服还是港服无关。

微信 南小样：看了最新一期的游戏机关于贝姐穿碧奇服装攻击，召唤的是库巴拳头，小编说仿佛明白了一些什么。我突然茅塞顿开，其实，碧奇的隐身含义是鼻翅（就是 Bitch），她的老公是路易，就是戴绿帽子的那个，而马里奥是跟公主有一腿的路易的同事，但是马里奥为人火爆，属于传说中的暴脾气。结果，公主又跟某财团老板鬼混，被马里奥发现，十分不爽，打算武力解决，于是才有了这个游戏。不知道小编们你们对我的推理，是否也有共鸣？

我不得不佩服你的想象力啊！一瞬间我就无法直视我的童年了有木有！我相信以您的文采，写成长篇小说去投稿，绝对排的上狗血，哦不，言情小说的前几名！

这个想法不错，不如我们就来制作一期特企如何？从马里奥的家庭琐事到宫本茂的感情生活，绝对喜闻乐见啊！

你这样糟蹋读者们的童年，大丈夫？

你没发现黄老板看到绿帽子那三个字时，已经进入了狂暴化状态么？让他冷静一下！

Email 天使微笑：每一期的游戏光环里每一段节目前的“本视频由游戏机实用技术提供”这一句话的男声版，是谁念的？强烈要求公开该男声主人的生活照。因为那声音实在是太诱人了！字正腔圆！声音浑厚！充满了男性独有的雄性魅力！拥有这种声音的男人应该英俊兼潇洒无比！

这位是 UCG 的解说员，同时也是 B 站 UP 主 Chimera 君，因为他经常在自己制作的视频里亮相，也会在自己的微博里玩玩自拍，所以他的样子倒是很容易搜到。只不过，他的形象与风格和你的想像……怎么说呢？呃……有比较大的出入。如果你看上两集他自己制作的游戏视频，就知道我说的是什么意思了，呵呵！

微信 Sum41：第一次给小编们写信。前几天把最爱的《伊苏7》打通了第五遍。虽然与第一次打通隔了两年，那份感动却依旧不减。不知道各位小编有没有反反复复打通了很多遍都舍不得删掉 or 卖掉的游戏呢?

作为一名骨灰级玩家，基本上没有删游戏这个习惯，除非是硬盘空间实在不够。至于舍不得卖的游戏，那就太多了。我的本命游戏很多，像《无双》、《灵魂能力》、《荒野兵器》以及光荣的 SLG 系列，不管游戏素质如何，只要买了那肯定是永远收藏的。此外就是意义非凡、影响力大的传世经典，那也是肯定不卖的，比如《光环 3》、《横行霸道 V》、《未知海域 2》、《最后生还者》。如今我没事就会翻看自己的收藏，一段段感动又会浮上心头。(谜之声：说明你老了！)

那肯定就是——《传说》啊！好吧关于《传说》这些再说的话都是老生常谈，除了《传说》之外的话应该就是"《轨迹》系列"和"《弹丸论破》系列"，对我来说这三个系列是属于一旦入手了就不会卖掉的类型。除此之外还有《伊苏》和《无双》，乙女游戏除了个别几部之外都是玩完了就卖掉或删掉，例如 PSP 版的《遥远时空中 3 十六夜记》。

对我而言，应该是《樱花大战》吧！从 SS 到 DC 到 PC 再到 PS2 上的中文重制版，它带给我太多的感动。虽然到第 4 作为止每一作我都打了很多次，不过要论次数最多的还属第 1 作，前前后后大概通了三十多次。可惜对我而言，这个游戏系列已经定格在了第 4 作。

可能是个人习惯问题，一款游戏我一般不会重复玩上好几遍的，哪怕感动再多，我也宁愿去接触新的游戏，领略新的感动。加上现在移植和重制游戏比较多，老游戏如果想再玩的话，一般也是宣布推出重制的时候了吧。

在我决定把《辐射 新维加斯》从我电脑上删除时，我已经在这个游戏上耗了几百个小时了，通关了主线和所有主线以及秘密内容后，这个游戏丰富的 MOD 还让支撑着我玩了足足大半年。为了纪念这段岁月，我后来还买打算买一张 X360 版纪念一下，但如今随着 HD 化游戏风潮掀起，我决定等哪天黑曜石缺钱了，就立刻买他们推出的《辐射 新维加斯》Xbox One 版来支持一下。当然，这个纯粹是个人猜测，不代表真的会有啊，真饭们请淡定。

"《马克思·佩恩》系列"，每一代我都会通好几遍……

仔细想了一下，发觉让我通关好几遍还有初恋感觉的游戏还真没有呢……首先，值得通那么多遍的游戏我还没有遇到过（欢迎推荐），其次就是对我而言，同样的游戏连续玩久了，总会有生厌的时候，不管它有多么神，游戏本身就是按照规则来行动，说白了就是重复作业，只不过区别在于重复劳动的过程爽不爽、开不开心。这不同于读书听歌看电影，游戏除了让你感动之外，也总有让你不耐烦的时候。要是勉强算得上通好几遍的游戏的话，应该就是《暗黑破坏神Ⅲ》了吧……因为当时还是要通关才能进入下一个难度，所以每个角色都通了好几遍，后来直接就反胃不想再碰了。在这方面休闲游戏倒是比较符合要求，如果偶尔再一次打开游戏，还是会体验到当初的趣味性，那我就不会把它们卖掉或者删掉了。

能反复打的游戏一般是竞技类，比如格斗游戏或者打枪游戏的网战，不过好像和你说的情况不太一样。在我印象里 RPG 这种流程很长的游戏打了很多遍的情况还真不多，打了四遍的《FF Ⅶ》算是特例，最后一遍打的还是 10 小时通关的极限打法（反复 SL 花了 20 多小时），当时感觉游戏系统做得特别牛 X，是非常特别的体验，所以隔了这么多年还是印象很深。

说起不想"抛弃"的游戏应该就是历代的"《FIFA》系列"和"《NBA 2K》系列"了。其实这种每年一作的快餐类游戏收藏的意义并不大，但从 2010 年便开始产生收集系列后续的念头。每作的改变对我来说就像人生的一种成长，不知道这种习惯能够维持多少年吧。

Email 天天上下：在小编寄语里看到伽蓝说想找个日式 RPG 游戏来平衡一下，我很好奇专战美式游戏的伽蓝究竟喜欢什么样的日式 RPG？

其实别看我这样，实际上转战美式是最近三四年的事吧，以前其实我是全类型通吃的玩家，只是近年的日厂的越来不争气啦！RPG 的话，策略如《机战》、本格如《FF》、爽快如《传说》我都是玩的，甚至连《EOE》这样另类的 RPG 我也玩过，要挑最喜欢的话可能还是《传说》了，起码打起来不觉得困，但和秋沙雨之流比起来，还是差得有点远……

Email CV 艾丽莎：听闻乐小游同学很喜欢民工漫，尤其是《海贼王》，最近听闻尾田荣一郎说《海贼王》的连载还能再战十年，乐小游同学开心不?说不定等《FFXV》发售后还能继续看《海贼王》呢!

估计《FFXV》的发售日想要和《海贼王》完结拼时间长短的话还是会被秒杀的。按照"海贼"现在的发展趋势，光是讲到新世界就用了十几年，接下来的剧情再战个十年还是绰绰有余的，尾田的说法已经算很谦虚了。好在《海贼王》的世界观设定宏大，有很多可以讲述的内容，加上人物间的台词诙谐幽默，不会让人有厌倦的感觉。但要像火影这种早该完结却又将一帮死人拉出来"鞭尸"的做法着实有点砸招牌，不过仍然会支持下去，谁叫我从小学就开始追着看了呢，说多了都是泪啊。

Email ファンネル：不止一次看到秋沙雨在小编寄语上推荐《高达 BF》，作为《高达》迷我表示简直是难得遇到知音啊，平时向身边人安利这部充满各种《高达》捏他的神作时大家看到人设就缩了，Sad……不过秋沙雨提到的另一部动画《银河机攻队》倒是没怎么听说过，听基友说又是一部平井脸的机战，平井脸的机战动画还真多，平时玩《机战》时都一直看到两部《高达》，不知道这部动画质量如何，求推荐。

别鄙视平井脸啊，平井脸的机战动画除了《银色的奥林西斯》比较惨不忍睹之外，其他的几部像是《苍穹的法芙娜》和《英雄世纪》那可都是佳作！《银河机攻队》的机战场面在去年十月番里可是杠杠的 TOP1，只不过话题性都被教主 × 水树奈奈的《革命机 VVV》与老虚的《翠星的伽鲁冈缇亚》给全带过去了，加上这动画前第 5 话之前的剧情节奏很慢，导致有不少按着"三集定律"来挑动画的观众都弃了。我坚持到了最后之后的感想就只有两个："爽"和"第二季呢"，别看这动画的制作阵容不太有名，战斗场面的火爆绝对能让人看得目瞪口呆，剧情算不上十分超展开但是绝对合情合理，而且 OP 和 ED 都绝赞，秋沙雨我身边的小伙伴们用过了都说好。



总结起来就是，平井脸的动画都是基动画。

你怎么得出这么一个结论?

能让喜欢牛郎游戏的秋沙雨崩出这么多话的动画不是基动画还能是啥?

伽蓝你要小心下次新番出来她给你狠狠地剧透。

读编交流 EDITORS & GODS

读编往来

www.dooland.com

微信 天玄：在看了348期的关于2014年E3的游记后，感到很羡慕，从时雨的笔下我看到了很多有意思的事，尤其是稀饭的囧机密，我看到后很是开心，真是太好玩了。我很羡慕UCG的小编，能游历洛杉矶。更开心的是见到了稀饭大人的照片。所以我决定以后也要成为UCG的一员，不为别的，就是这一趟路程就很让人神往。？

太不公平了，我在囧机密里被稀饭各种黑，帮他找了一张街拍竟然还拉扰了这么多粉丝，不能忍！

这叫魅力好不好。

GAY GREEN的魅力无法挡！

乱黑，我除了鞋带、衣领和眼镜框之外全身上下哪里有绿色了？

这多绿色还不够？按照你在游记里说的"没有绿色，不够GAY"，你这起码都算有点点GAY了吧？

滚滚滚滚滚！我直得比植松伸夫还直！

Email 哈多肯：作为"《机战OG》系列"死忠，《超级机器人大战OG传说 武装魔神F》可以说是千呼万唤始出来的最终作啊！到官网一看才发现原来限定版都公开了，我从没买过限定版的游戏，但是这次愿意为《武装魔神F》破一次例！不过BNGI的游戏还真贵……各位喜欢BNGI游戏的小编们一定都是土豪！

说到BNGI的游戏就必须要说《传说》，秋沙雨是土豪无误！

哎我这两年才开始买限定版的，《魔法少女小圆》的游戏版权可是在BNGI手上，每作必买的宇宙人才是真·土豪。

口胡，身为号称"DLC才是游戏本体"的《偶像大师》死忠的纱迦才是真·土豪无双。

别看我，我可不买DLC。

你们这几个都是真正的土豪。

Email 丘卡皮：今年E3任天堂发布会上雷吉和岩田聪的"欧拉欧拉欧拉""木大木大木大"对打简直要把我笑死了！想起事后岩田聪闪到腰住院一定是因为这样把自个玩坏了。小编们不考虑参考任天堂这两大巨头的恶搞精神来一发JOJO式对打吗，我个人非常想看"GAY GREEN大神"稀饭对战"音游大触"哪尼的真人快打。

我是和平主义者，而且明显没有像聪哥和雷吉那样练过，这真人快打还是免了，如果是其他场合的对决可以接受，哪怕是战音游也行。

卧槽，稀饭竟然要在大触的神之领域向其发起挑战，莫非竟然是深藏不露的音游大神？

我估计稀饭是破罐子破摔，想着要大触用最擅长的游戏类型把他秒了，大家就可以散了各干各的了。

为了不辜负饭老板的一番苦心，我决定要在一个彼此都算公平的领域向他发起挑战，具体是什么，大家看下期杂志就懂了～

《游戏机实用技术》开始接受全年订阅！

从现在开始，《游戏机实用技术》开始接受全年分的订阅了，全年份的订阅还能够享受到价格上的优惠，订阅方式为下面三种，各位读者们可以选择自己喜欢的方式来预定杂志，机不可失失不再来，欢迎来买买买！

方式一：向邮局订阅，邮发代号：54-98。全年订阅是按每期14元计算的，也就是24期×14元=336元。没有额外邮费支出哦，如果某期是特刊，也不用补差价，白赚了！至于到货速度嘛，取决于邮局的效率啦。

方式二：访问官网 http://www.ucg.cn/_d271421699.htm 向杂志社订阅。此方式是全年24期共336元+72元挂号费=408元。杂志是由杂志社通过邮局寄出的挂号印刷品，到货速度与方式一差不多。

方式三：同样访问官网 http://www.ucg.cn/_d271421699.htm 向杂志社订阅，在发运费一栏选择快递即可。这种方式是336元+快递费230元=566元。每期杂志都是快递给大家的。

Email ↓+□的蓄力攻击：今年E3上居然公布了《最终幻想 零式HD》！而且还是次时代主机版！原本打算等《FF15》发售后再买主机的我这次再也把持不住了，想当年PSP版玩了三个周目把"Agito之塔"制霸之后的成就感可不是一般的大，我对《FF零式HD》的要求不高，把资料集里提到过的删掉的内容全加进去我就满意了。PS：不知道八老师看到这消息时会不会在编辑部里兴奋地手舞足蹈？



至今都还没把PSP版《最终幻想 零式》通关的表示我可以等高清版出了之后再欣赏剧情了。

最后大家全都死了。

……纱迦不带你这么剧透的！

Email KEY：Square Enix居然要推出《王国之心 1.5+2.5 最终混合版》，不知道八老师对于这种"合集的合集"有什么看法？

一句话，早买早享受。

Email 地上的银杏：最近买了之前在UCG上刊登过前线的《声优大师》，因为我很喜欢玩声优梗。话说我最近在玩主线时发现了一件能够让秋沙雨心动的事：《声优大师》的"游戏"分类剧本全部都是《传说》，秋沙雨同学还不过来买买买？不过现在我等级太低，各角色能用的声优太少，不知何时才能够把近藤隆和绿川光这两个声优收到手……

这位读者不用担心，因为物流十分给力，我在发售日第二天就拿到游戏了。如果只是想试试让声优来配各剧本的话官网有一个官方金手指：在LOGO页面出来时按住L1+R2键，然后按7次□键（不能多），进入游戏主菜单时就会出现一声音效，进入剧本欣赏模式就可以发现惊喜。

Email 面包店售货员：《光明合奏》终于登陆PS3了！感觉好久没有在家用机上玩TONY人设的《光明》新作了，这次的设定也很带感啊，主角就是龙，日本游戏杂志封面图的主角简直帅爆了，当我期待着能够来一次真正的人龙恋时主角他突然就变成了一个小白脸……看在他变成龙很帅的份上我就不说他了。TONY这次的妹子也依然很带感，不知道桑岛法子的咲夜这次还会不会出场。看了战斗系统截图之后我有种说不出来的既视感，想请问一下某位两句话不离《传说》的妹子对此有什么看法？

我想不是每个制作组都能像BNGI和3A那样吃透LMBS系统的精髓，当然，实机画面出来之前还不能妄下结论。

SEGA这次连游戏都没发售就出手办了，大绅士宇宙人还不赶紧买买买？

游戏可以考虑，手办就待定。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品





大奖：《NBA 2K14》纪念金币一枚
各类主机专辑8本

344 期奖品

大奖：PS4 版《COD 幽灵》小编签名游戏一张
各类主机专辑 10 本

大奖得主：
332776095 332776095@qq.com

主机专辑得主：
ruby 1145724937@qq.com
杰伦 Myl ★ ve 784133961@qq.com
d 342210439@qq.com
赵子光 zzg_6574@163.com
Ye Jun, CN jun.ye@prysmiangroup.com
楚伟国 山东省
龚鹤建 江苏省
Tien 289824453@qq.com
豆腐 siliuban-6@163.com
小鱼 halo_595209092@qq.com

本期问题

1. 你对本期杂志的内容评价如何？
2. 你对本期的独立游戏特企评价如何？哪些的独立游戏最让你印象深刻？
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2014 年 7 月 20 日，以发件日为准。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：



邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电话：0931–8674805
Email：gamers@263.net

《游戏·人》第 51 辑，定价 18 元。《X360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价 32 元，第 21 辑、第 22 辑、第 24 辑、第 25 辑，定价 35 元。《PS3 专辑》第 11 辑，定价32 元；第 24 辑、第 25 辑、第 26 辑，定价 35 元。《PS4 专辑》第 2 辑，定价 35 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电话：0931–8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 205、210、215、271、273 ~ 275、287、288、293 ~ 296、302 期，定价 12 元 / 期。总第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期，定价 15 元。总第 137·138、207、267·268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277、301、303、311 期，定价 18 元 / 期。总第 313、337、342、349 期，定价 14 元 / 期。总第 327、334、348 期特刊，定价 19.8 元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电话：0931–4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》：第 96、104 ~ 107、109 ~ 111、113 ~ 115、131、133、158 辑，定价 9.8 元；160、171、178、183 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；164、187 辑，定价 16 元。203 ~ 206，定价 18 元。216、219 辑，定价 14 元 。217、218、222、223 辑，定价 19.8 元；
《口袋玩家》：28、38、42 ~ 46、54、55 辑，定价 16 元。第 62 ~ 64、75 ~ 78 辑，定价 18 元。
《3DS 专辑》：VOL.6；VOL.8，定价 35.00 元。《PSV 专辑》：VOL.8；VOL.9；VOL.10，定价 35 元。《PSV 宝典》：定价 28 元。《PSP 专辑》：VOL.3，定价 25 元；VOL.6；定价 28 元；VOL.14 定价 32 元。《NDS 专辑》：VOL.2，定价 25 元。《NDS 宝典》：定价 28.00 元。《口袋妖怪 2014 完全大图鉴》，定价 68 元。
《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价 12.00 元；VOL.11、13，定价 18.00 元。《怪物猎人 4》狩猎攻略本；定价 45 元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码：730010
电话：0931–8663118
Email：acgbook@163.com

《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元；《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《街头霸王幻彩珍藏》，定价 25 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元 / 辑《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4，定价 9.8 元 / 辑；《模魂志》第 63、67 期，定价 18 元 / 期；第 77、79、84–86、91、92 期，定价 22 元 / 期；第 89 期特刊，定价 28 元 / 期。



小编寄语

努力工作,拼命玩!



纱迦

本期个人签名

世界杯比《变形金刚 4》好看!

★世界杯踢得如火如荼,中间还插着温网。本来以为没球了就能早早休息,结果却又有网球要看。不过比起动辄 4 点开始的世界杯,还是温网绅士得多。4 点开打的球,如果打个加时,再踢个点球,基本可以直接上班了。下届世界杯在俄罗斯打,时间肯定比这届强,不过一想到俄罗斯那长得要命的国土面积,估计也早不了多少。

★编辑部玩 WS 卡的人越来越多,搞得一些老鸟也萌发第二春,开搞新系列。每天饭后都有一群人战上几把,也引来不少人的围观,那场面煞是热闹。当然也有死活不肯入坑的某人,只不过当他决定借张《胧村正》来玩的时候,突然发现编辑部里有这个游戏的人正是每天叫着"入坑"最凶的那几个……

★7 月 10 日上海的 CCG,国行主机有望初次亮相,说不激动是不可能的。8 月还有科隆游戏展,9 月就是 TGS,10 月开始是游戏大潮,想想就觉得这一年好像又快过去了。一想到这里,我突然反省自己今年未进行任何体育运动,又不禁汗流浃背。赶紧跪求饭老板分享游泳次卡!



八重樱

本期个人签名

舌尖上的世界杯。

★今年这世界杯的发展实在太离奇,幸亏我没有买足彩的习惯,但周围几个朋友已经是赔得只剩内裤了。虽说彩票是没买,但比赛看得依旧是分分钟冒冷汗的节奏,特别是每当德国队门将诺伊尔冲出禁区时,我的小心脏哟……奇迹的是到目前为止"圣誉新"居然还真没因此犯什么错误,还拿了一回最佳球员,大概他真的想以此来告诉全世界:"这个半场,被我包了"吧==|||。

☆6 月大部分游戏时间都给了《女神异闻录 Q》,通关一周目就需要 60 小时+,作为一款 RPG 从时间角度倒是合格了。但说实话我对本作谈不上有多么满意,首先前期游戏难度过高,强调攻击敌人弱点的同时却又不给玩家充足的 SP 点数,战斗方法单调节奏又慢,PERSONA 继承能力有限,音乐也没能达到理想水平,Atlus 实在应该好好思考一下 P 系列未来的进化方向了。

★《最终幻想ⅩⅣ 重生之境》国服的第二轮内测即将召开,记得在一测距离关服的最后几分钟时,我独自坐在主城的旅店,看着周围其他玩家互相道别。因为一测时间很短,我几乎没有认识什么朋友,难免觉得有些寂寞。突然一位玩家向我发来私信,问"你是不是 UCG 的八重樱?"当时真的挺感动的。希望这次二测也能遇到更多的读者朋友们,我在电信一区,大家看到我的话记得打招呼哦! \^0^/

伽蓝

本期个人签名

专注。



之前一直觉得 Xbox One 的 Home Gold 功能十分实用,一份游戏绑到哪惠泽到哪,结果经过多次调皮的实验后发现原来一年最多只能更改 3 次……由于各自买的游戏还没打完,现在过上了与稀饭换着主机玩的囧况,真是不作不死。

最近买的显示器以及耳机都是跟随了乐小壕的步伐,不用盲目相信商家的宣传,用过好的才心甘情愿付款,有先行者就是好!但群众纷纷表示这是两个土豪之间的暗战,对此我不以为然。

编辑部最近开始流行玩一种叫什么 WS 卡的玩意,从开始的寥寥数人到现在的能凑个三四桌,而且以哪尼、纱迦、宇宙人三人为首的铁杆信徒每天都在发展下线,实在是太 aji(这个词也是最近才学会的)了!从他们身上没事就开个卡包的行为中,我明白了"人生苦短,见好就收(买)"的真理。听说卖卡的老板更强,由于收货地址都一样,某人买了一套新卡组,他就向另外的人通风报信,让他们买新卡来对抗,生意人就是不一样啊!



初心者

本期个人签名

要不要再试一下《我的世界》呢?

行货次世代主机在今年登场,让这个内展也有了一点值得关注的理由。只不过两大阵营似乎都不是很着急,且不说 PS4 的淡定观望,Xbox One 可是 9 月就要发售了啊,除了一直有关注的玩家,有多少人知道这是个什么玩意儿?难道真的要直接在卖场打广告就开卖了么?不过坊间传言倒是不绝于耳,从售价到游戏再到政策,随便一个舅舅党的瞎猜都能让不少人甚至是媒体兴奋一阵。游戏机不像智能手机或者平板,一般人可以说是基本没有使用需求,而且也装不了格调,经过 10 几年的断层后,游戏机厂商会用什么方式来教育大陆市场,让不玩游戏的人变得喜欢玩游戏,真是非常让人好奇……

稀饭

本期个人签名

我的《自由战争》机娘名叫 EDI,但样子怎么捏都和捏他对不上号啊……

【衣】买得早不如买得巧,《怪物猎人》10 周年纪念的优衣库 T 恤在我去了美国采访 E3 后没几天就发售了,等我回来的时候严格来说都过了季了,原本以为是彻底买不到了,结果发现无论是门店还是网店都在清货,原价 99 元的衣服变成全部只要 69 元,虽然有一件衣服因为断码没买成,但是绿色的西瓜小猪衣服和充满了艾露猫眼睛的密集恐惧症精神污染战服顺利入手,一本满足。

【食】最近饮食已经堕落回了天天去附近快餐店解决的地步,一来是活实在太多,二来是这个天气实在让人兴不起走进厨房的欲望,不过最近嘴巴已经对附近各种快餐的味道都记忆尤深,估计也快到受不了的地步了,改天可能考虑得用蒸菜的方式解决温饱,黑暗料理之魂又在熊熊燃烧,看我研发个青咖喱味噌茶碗蒸给你们看看!

【住】生活基本设施都齐全了之后,最近开始考虑改善宿舍的居住氛围,在美国入手了一张海报,但是觉得贴在墙上太可惜,回头估计要试着买个画框装起来,一来可以避免透明胶糟蹋海报,二来日后换海报会更方便。我的第一张海报会是什么内容?大家不妨猜一猜,答案下期揭晓,不过猜中没奖。

【行】回来打听了一下去某个国家的机票情况,发现在那地方起飞时间相差一个小时的机票,后者价格竟然会比前者贵 4000 块钱,不禁深深感觉到去美国的机票有多便宜。



►艾露 is watching you you you you you you you……





胜负师

本期个人签名
不要天真地以为一小时的工作量就真的能在一小时内完成。

【铜】2014年已经过了二分之一，离自己的既定目标好像还有点儿远，至少体重没有下降。

【金】这半年来有很多天的晚上，我都是这么想的：再过一小时不就洗洗睡了吗？游戏机就别开了吧！然后在床上用手机刷刷微博、补补旧番，结果三个小时就这么过去了，然后对着越来越多的游戏坑扼腕痛惜。说白了，没时间打游戏都是借口，时间还不都是自己耗掉的。

【银】"视频通关党"算是玩家群体中的一个新分支，但是看完一个游戏的全程视频不也得花那么多时间，干吗不自己亲手体验一番呢？从我个人的角度有点不好理解。

【铜】儿子和我讲《千与千寻》的剧情时说："千寻的父母因为吃了太多东西，结果过敏了，变成了猪……"唉？好像和我看过的不太一样啊！



时雨

本期个人签名
《解忧杂货店》，在人生的岔口路上，应该要怎么做？

【勇敢的心 世界大战】在工作闲暇时体验了一番《勇敢的心 世界大战》，艺术气息浓厚，画面构造虽然简单，但是竟然能承载这么厚重的情感，让人感动。只是在玩了之后，觉得此类游戏本应是日本工作室的特长，如今却是由法国工作室做出来的，不禁让人唏嘘。

【深夜食堂】最近在重温经典日剧《深夜食堂》，深深地为剧中的情感表达所折服。一家深夜开店的小食店，一份简单而精致的菜品，带出了一个个满载着故事的人。朴素，简单而又富有深情，我想这部剧或许只有这个含蓄的国度才能拍出来。说回游戏，要是日厂能将这样的特质融入游戏中该有多好：不必画面取胜，但拥有自己的特质与追求，走自己特有的道路。

【Kindle】念叨了好久，总算入手了Kindle！黑白墨水屏的材质有助于阅读，而方便购买的电子书资源以及众多的外文书籍也极大地扩展了我的阅读量。阅读应该是一件纯粹的事情，这样一件完全没有多余功能的读书设备，能让读者毫无干扰地沉浸其中。



乐小游

本期个人签名
みなさん、頑張ります。

【毕业季】前不久回到熟悉的校园进行最后的论文答辩，想到一起生活了多年的同学们即将分道扬镳心里就不是滋味。不过以后的人生道路还很漫长，大部分人或事都会随着记忆渐渐消逝，只愿那些珍贵的画面能够成为心底美好的回忆，伴随我多走些日子。

【飞机】对于很少出远门的小游来说，坐飞机虽然谈不上新鲜事，但也觉得颇为有趣。每次都想在飞机上看点电影，听点音乐（当然不是用手机），悠闲地度过。然而事实总是事与愿违，每次系好安全带之后便有强烈的困意袭来，睁眼时飞机已经快要降落了，先不说飞机餐没有吃到，就连美丽的空姐我都没看全啊喂！

【梅西】阿根廷队近几年一直状态不佳，但是梅西在本届世界杯的表现确实令人惊讶，尽显球王本色。小游最喜欢的球星伊布早早就被C罗领衔的葡萄牙挡在了世界杯之外，从小一直支持的英格兰国家队也无缘1/8决赛。好在世界杯开打之前买了20块阿根廷夺冠，让我对本届世界杯多了一个关注的焦点，各位读者在熬夜看球的同时也不要忽略身体的健康啊，毕竟身体才是游戏的本钱嘛。



宇宙人

本期个人签名
我猜这期又会有不少人提WS卡，我就不提了……

★《萤火虫日记》终于让我充分认识到自己就是个手残，特别是第二章第三关要用小萤火虫过迷宫那一段简直让我这种手指不够纤细的人苦不堪言。

★上个月又是几乎没运动，不知不觉2014年已经过了一半，糜烂了半年体能下降程度真不是一星半点，现在就连快要迟到的时候从宿舍跑回公司这么短的距离都会喘不过气，真不敢想像再懒会变成怎样。这个月，一定，一定，要重新开始健身！

★新年的时候比较想看《澳门风云》但是一直没看成，想看的原因无非也就因为这是90年代港产电影中的经典题材，毕竟当年这类电影真的百看不厌（或许现在也是）。直到最近无意中看了其中一些片段了，感觉没有去看或许是好的。可能是因为风格已经不一样，也有可能是看问题的角度变了，总之就是已经找不回以前那种感觉了。而且很多桥段也早已不新鲜了（比如用演员来演假球等等），就算是致敬也感觉不到有趣。某些事物只有在特定的环境下才会诞生，大概就是这么一回事吧。



哪尼

本期个人签名
当期望逐渐落空，热情亦被消磨，只剩强颜欢笑。

◆我是个十足的伪球迷，不过世界杯倒是基本上都有关注。正好今年编辑部在游戏室里开通了高清电视，于是也和几位同事一起看了好几场球，买上几串烧烤，几瓶冰啤酒，大家一起在电视机前欢呼、惋惜、吐槽，以前实在难得有这样的机会。

◆不久前Google在I/O大会上发布了基于Android Wear系统的智能手表，尤其是MOTO360，无论是外观设计还是系统交互都是以令人心醉。不过转念一想，如今Google所有的服务在国内都无法正常使用，以后连戴个手表估计都需要"科学上网"，实在太悲哀了。

◆终于等到了国人在PSM平台上开发的音乐游戏《MUSYNC》，算上之前的《CYTUS》，目前PSM平台上已经有两款素质不俗的原创音乐游戏了，并且全部都出自华人之手，非常令人骄傲（关于《MUSYNC》的体验感受可以参看本期的VITA命柱目）。虽说PSM平台的运营和推广不尽人意，港服更是迟迟未能上线，但它也确实提供了一条门槛较低的途径，让个人开发者、或是小型开发商能够将自己的作品搬上传统游戏主机/掌机平台。考虑到最近游戏机解禁及行货发售等话题炒得沸沸扬扬，如果索尼能在国内好好地经营这一平台，吸引更多的游戏、应用入驻，从而进一步完善PSV的内容体验，无论是对于开发者，对玩家或是对其自身品牌的推广，都是有益的。



秋沙雨

本期个人签名
怎么全都挤在9月25日?!

★今年传说祭上公布《TOZ》的手办消息挺让我意外的，而且居然还是阿尔塔与寿屋同时公布，不过考虑到阿尔塔的《TOS》罗伊德手办才刚刚公布白膜，艾莉夏的发售日至少得等到游戏发售后吧，寿屋的史雷我的要求就只有细节没崩就好了。按照这个趋势下去到时候我八成是要考虑入史雷的手办了，这也许将是我买的第一个非阿尔塔出品的手办。不过在这之前我会把一番赏第三弹的粘土组给入了，一番赏的手办虽然质量不敢恭维，但是粘土却是做得挺不错的，我办公桌上的电脑主机一半就是被一番赏与《TOSU》的粘土给占领了（另一半给了《噬神者2》Ebten特典大台历）。GoodSmile以前也曾出过一套很可爱的粘土，但是出完之后就没下文了，所以现在与其指望GS出第二弹还不如乖乖去买一番赏。

★天气渐渐变热之后抽屉里各种口味的荷氏薄荷糖消耗量就有了明显上升，而偏偏就是在这样的大热天里就不由得怀念起老家酸辣爽口的螺蛳粉，每次暑假出门都会在附近找一碗螺蛳粉来吃然后畅快淋漓地跑到市中心去买书（基本上都是买UCG）。前段时间也曾试过网购螺蛳粉来自己煮着吃，但是因为每次辣椒油都不够用而少了些辣味，而且少了用螺蛳汤煮的鸭脚和卤蛋这些经典配菜总觉得哪里不太够。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2014.07.05-2014.11.30

■推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

这个 7 月，家用机的游戏发售计划都比较平淡，惟一出彩作品就只有月底的《最后生还者 重制版》了，借助更强的画面表现，想必本作的体验会更上一层楼。掌机方面游戏阵容则要显得好上不少，3DS 有《口袋妖怪》类游戏《妖怪手表》的新作，PSV 也有经典系列续作《跨越俺的尸体 2》。不过只要熬过这个 7 月，持续到年底的大作潮就会先后涌来，还请各位玩家暂时忍一忍！

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 7 月					
10 日	仙境传说 奥德赛 ACE	ラグナロク オデッセイ エース	GungHo	动作	日版
17 日	夏莉的工作室 黄昏之海的炼金术士	シャリーのアトリエ ～黄昏の海の錬金術士～	Gust	角色扮演	日版
24 日	夜下降生 Exe:Late	Under Night In-Birth Exe:Late	Arc System Works	格斗	日版
2014 年 8 月					
5 日	圣域 3	Sacred 3	DeepSliver	角色扮演	美版
5 日	终极街头霸王Ⅳ	Ultra Street Fighter Ⅳ	Capcom	格斗	美版
7 日	真流行之神	真 流行り神	日本一	文字冒险	日版
7 日	失落次元	ロストディメンション	FuRyu	角色扮演	日版
12 日	崛起 3 泰坦诸王	Risen 3: Titan Lords	Deep Silver	角色扮演	美版
19 日	暗黑破坏神 3 终极邪恶版	Diablo III: Ultimate Evil Edition	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
19 日	植物大战僵尸 花园战争	Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA	动作射击	美版
26 日	麦登 NFL 15	Madden NFL 15	EA	体育	美版
28 日	女神异闻录 4 究极无敌背桥摔	ペルソナ4ジ・アルティマックスウルトラスープレックスホールド	Atlus	格斗	日版
2014 年 9 月					
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
11 日	火影忍者 终极忍者风暴 变革	NARUTO－ナルト－疾風伝ナルティメットストーム－レボリューション	BNGI	动作	日版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
25 日	英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	英雄传说 闪の轨迹Ⅱ	Falcom	角色扮演	日版
25 日	英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	Falcom	角色扮演	中文版
25 日	神明与命运觉醒的交叉命题	神様と運命覚醒のクロステーゼ	日本一	角色扮演	日版
2014 年 10 月					
2 日	王国之心 2.5 最终混合版	キングダム ハーツ HD 2.5 リミックス	Square Enix	角色扮演	日版
7 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	边境之地 前续	Borderlands:The Pre-Sequel	2K Games	角色扮演	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
21 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	COD 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
2014 年年内					
冬季	女神异闻录 5	ペルソナ 5	Atlus	角色扮演	日版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 7 月					
29 日	最后生还者 重制版	The Last of Us Remastered	SCE	动作冒险	中文版
2014 年 8 月					
19 日	暗黑破坏神 3 终极邪恶版	Diablo III: Ultimate Evil Edition	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
26 日	麦登 NFL 15	Madden NFL 15	EA	体育	美版
29 日	地铁 合集	Metro Redux	Deep Silver	主视角射击	美版
2014 年 9 月					
4 日	战国无双 4	战国无双 4	Koei Tecmo	动作	日版
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
18 日	欧米茄五重奏	オメガクインテット	Compile Heart	角色扮演	日版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
2014 年 10 月					
7 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
7 日	驾驶俱乐部	DRIVECLUB	SCE	竞速	美版
7 日	NBA live 15	NBA Live 15	EA	体育	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	行尸走肉 年度版	The Walking Dead: A Telltale Games Series - Game of the Year Edition	Telltale Games	文字冒险	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
21 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
21 日	进化	Evolve	Take-Two Interactive	主视角射击	美版
28 日	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	COD 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
11 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版
30 日	小小大星球 3	LittleBigPlanet 3	SCE	平台动作	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 8 月					
5 日	圣域 3	Sacred 3	DeepSliver	角色扮演	美版
5 日	终极街头霸王Ⅳ	Ultra Street Fighter Ⅳ	Capcom	格斗	美版
12 日	崛起 3 泰坦诸王	Risen 3: Titan Lords	Deep Silver	角色扮演	美版
19 日	暗黑破坏神 3 终极邪恶版	Diablo III: Ultimate Evil Edition	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
26 日	麦登 NFL 15	Madden NFL 15	EA	体育	美版
2014 年 9 月					
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
11 日	火影忍者 终极忍者风暴 变革	NARUTO－ナルト－疾風伝ナルティメットストーム－レボリューション	BNGI	动作	日版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
30 日	极限竞速 地平线 2	Forza Horizon 2	Microsoft Studios	竞速	美版
2014 年 10 月					
7 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	边境之地 前续	Borderlands:The Pre-Sequel	2K Games	角色扮演	美版
21 日	幻想曲 音乐进化	Fantasia: Music Evolved	Disney	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
21 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
2014 年 11 月					
4 日	COD 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 8 月					
19 日	暗黑破坏神 3 终极邪恶版	Diablo III: Ultimate Evil Edition	Blizzard Entertainment	动作角色扮演	美版
26 日	麦登 NFL 15	Madden NFL 15	EA	体育	美版
29 日	地铁 合集	Metro Redux	Deep Silver	主视角射击	美版
2014 年 9 月					
9 日	宿命	Destiny	Activision	主视角射击	美版
23 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
30 日	极限竞速 地平线 2	Forza Horizon 2	Microsoft Studios	竞速	美版
2014 年 10 月					
7 日	龙之世纪 宗教审判	Dragon Age: Inquisition	EA	角色扮演	美版
7 日	异形 隔离	Alien: Isolation	SEGA	动作冒险	美版
7 日	中土 摩多之影	Middle-earth: Shadow of Mordor	WB Games	角色扮演	美版
7 日	NBA live 15	NBA Live 15	EA	体育	美版
7 日	NBA 2K15	NBA 2K15	2K Games	体育	美版
14 日	行尸走肉 年度版	The Walking Dead: A Telltale Games Series - Game of the Year Edition	Telltale Games	文字冒险	美版
21 日	幻想曲 音乐进化	Fantasia: Music Evolved	Disney	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
21 日	邪恶深处	The Evil Within	Bethesda Softworks	动作冒险	美版
21 日	进化	Evolve	Take-Two Interactive	主视角射击	美版
28 日	刺客信条 大革命	Assassin's Creed Unity	Ubisoft	动作冒险	美版
28 日	WWE 2K15	WWE 2K15	2K Games	体育	美版
28 日	日暮城狂欢	Sunset Overdrive	Microsoft Studios	动作冒险	美版
2014 年 11 月					
4 日	COD 先进战争	Call Of Duty Advanced Warfare	Activision	主视角射击	美版
11 日	光环 士官长合集	Halo: The Master Chief Collection	Microsoft Studios	主视角射击	美版
11 日	飙酷车神	The Crew	Ubisoft	竞速	美版
18 日	孤岛惊魂 4	Far Cry 4	Ubisoft	主视角射击	美版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 8 月					
7 日	勇者斗恶龙 X 合辑版	ドラゴンクエスト Xオールインワンパッケージ	Square Enix	角色扮演	日版
14 日	塞尔达无双	ゼルダ无双	Koei Tecmo	动作	日版
2014 年 9 月					
20 日	猎天使魔女 2	ベヨネッタ 2	Nintendo	动作	日版
2014 年 10 月					
21 日	跳舞吧 2015	Just Dance 2015	Ubisoft	音乐	美版
2014 年内					
冬季	任天堂全明星大乱斗 for Wii U	大乱斗スマッシュブラザーズ for Wii U	Nintendo	动作	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 7 月					
10 日	妖怪手表 元祖	妖怪ウォッチ 2 元祖	Level 5	角色扮演	日版
10 日	妖怪手表 本家	妖怪ウォッチ 2 本家	Level 5	角色扮演	日版
17 日	高达 Try AGE SP	ガンダムトライエイジ SP	BNGI	桌面棋牌	日版
17 日	滨虎 Look at Smoking World	ハマトラ Look at Smoking World	FuRyu	文字冒险	日版
29 日	乐高 幻影忍者	LEGO Ninjago Nindroids	WB Games	动作	美版
31 日	索尼子育成计划	ソニプロ	imageepoch	模拟育成	日版
2014 年 8 月					
7 日	闪乱神乐 真红	闪乱カグラ 2 真紅	Marvelous	动作	日版
7 日	龙珠 究极任务 2	ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション2	BNGI	动作冒险	日版
2014 年 9 月					
4 日	盖斯特破坏者 神	ガイストクラッシャーゴッド	Capcom	动作	日版
13 日	任天堂全明星大乱斗 for 3DS	大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS	Nintendo	动作	日版
2014 年 10 月					
2 日	禁忌的马格纳	禁忌のマグナ	Marvelous	策略角色扮演	日版
23 日	世界传说 梦幻同盟	テイルズ オブ ザ ワ－ルド レ－ヴ ユナイティア	BNGI	策略角色扮演	日版
2014 年 11 月					
21 日	口袋妖怪 Ω 红宝石	ポケットモンスタ－オメガルビ－	Nintendo	角色扮演	日版
21 日	口袋妖怪 α 蓝宝石	ポケットモンスタ－アルファサファイア	Nintendo	角色扮演	日版
2014 年内					
秋季	怪物猎人 4G	モンスターハンター 4G	Capcom	动作	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 7 月					
17 日	跨过我的尸体 2	俺の尸を越えてゆけ 2	SCE	角色扮演	日版
24 日	相州战神馆学园 八命阵 天之刻	相州战神馆学园 八命阵 天之刻	Light	文字冒险	日版
24 日	尸体派对 驾驭鲜血	コープスパーティー ブラッドドライブ	5pb	文字冒险	日版
29 日	乐高 幻影忍者	LEGO Ninjago Nindroids	Warner Bros	动作	美版
31 日	解放少女 SIN	解放少女 SIN	5pb.	文字冒险	日版
2014 年 8 月					
7 日	真流行之神	真 流行り神	日本一	文字冒险	日版
7 日	失落次元	ロストディメンション	FuRyu	角色扮演	日版
28 日	子弹少女	バレットガールズ	D3Publisher	动作	日版
28 日	超次元动作游戏 海王星 U	超次元アクション ネプテューヌ U	Compileheart	角色扮演	日版
28 日	讨鬼传 极	讨鬼传 极	Koei Tecmo	动作	日版
2014 年 9 月					
25 日	英雄传说 闪之轨迹 II	英雄传说 闪の轨迹 II	Falcom	角色扮演	日版
25 日	英雄传说 闪之轨迹 II	英雄传说 闪之轨迹 II	Falcom	角色扮演	中文版
26 日	FIFA 15	FIFA 15	EA	体育	美版
2014 年内					
秋季	女神异闻录 4 午夜热舞	ペルソナ 4 ダンシング・オールナイト	Atlus	音乐	日版

07.10 妖怪手表 2 元祖·本家

3DS 角色扮演 ■Level-5 ■无对应周边 CERO A 推荐度 A



前作《妖怪手表》作为一款原创 RPG 可谓名不见经传，却在动画热播的推动下成为了日本低龄向游戏市场的大黑马，趁着这股人气，续作《妖怪手表 2 元祖·本家》将推出两个版本，各自拥有独占的特色妖怪。游戏讲述全新的“妖怪手表诞生物语”，玩起了穿越剧情。本作延续了转轮式的战斗系统，不仅加入了大量新妖怪，城镇中还有许多新的探索要素，能够玩到各种支线小游戏，甚至能让前作中的 BOSS 加入队伍。值得一提的是，入手双版本后可以玩到扭蛋迷宫，增加稀有妖怪的出现率。

07.17 跨过我的尸体 2

攻略预定

PSV 角色扮演 ■SCE ■无对应周边 CERO C 推荐度 A



如果不算 PSP 平台的重制版，那么《跨过我的尸体 2》与前作跨越了好几个主机世代。时间的积淀也让这个系列有了脱胎换骨的变化。本作采用 3D 建模的形式进行展现，但却不失 2D 画面的精髓，柔和的动画渲染让整个游戏得显得美轮美奂，充满了艺术感。以“传承”为核心的系统在本作中得到了保留，我们依然要扮演受到诅咒的一族，在短暂的生命中不断磨练，并通过交神、结魂等方式来延续自己的后代，经历了世代变更的洗礼后，最终向命运发起抗争。

07.17 夏莉的工作室 黄昏海洋的炼金术士

攻略预定

PS3 角色扮演 ■Gust ■无对应周边 CERO B 推荐度 A



知名日式角色扮演游戏“《工作室》系列”第 16 部作品，同时是“黄昏”系列故事的第三部作品，世界观继承了前两作。本作跟前作一样采用了双主角的设定，两位来自不同城镇，同样名为“夏莉”姑娘为了各自不同的目标而展开自己的旅程，并一起探究这个渐渐迈向衰落的黄昏世界之谜。作为游戏核心之一的调合系统在一定程度上进行了简化，使得新手更容易上手，课题系统的加入让游戏流程更加清晰，而战斗系统则在前作追求爽快的基础上加入了 BURST 模式，让战斗更具有策略性。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

www.dolandou.com

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

世界传说 梦幻同盟 22 光盘
索尼克 音爆 光盘
太鼓之达人 咚与咔的时空大冒险 43
我是航空管制官 机场英雄3D 37
天空SKY STORY
展开骑士 勇气之战 37

PS3

变形金刚 暗火燎原 42
炽焰帝国Ⅱ 光盘
敌军前线 43
对照物 86
哥斯拉 36
海贼王 无尽世界 红 44
机动战士高达 外传合集 88
极速房车赛 赛车运动 43
假面骑士 穿越战争Ⅱ 43
狙击精英Ⅲ 42
龙珠 超次元 光盘
热情传说 16 光盘
声优大师 44
逃出死亡岛 36
异形 隔离 光盘
勇敢的心 世界大战 44 58
罪恶装备XRD SIGN 光盘

PS4

变形金刚 暗火燎原 42
飙酷车神 32
炽焰帝国Ⅱ 光盘
对照物 86
教团1886 光盘
镜之边缘2 21
狙击精英Ⅲ 42
龙珠 超次元 光盘
深忆历险 光盘
异形 隔离 光盘
勇敢的心 世界大战 44 58
众往归所 光盘
罪恶装备XRD SIGN 光盘

PSP

幕末摇滚 超魂 37
讨鬼传 极 29

PSV

超女神信仰 激神黑之心 89
海贼王 无尽世界 红 44
跨过我的尸体2 24
幕末摇滚 超魂 37
讨鬼传 极 29
萤火虫日记 44 70
自由战争 42 45

Wii U

变形金刚 暗火燎原 42
海贼王 无尽世界 红 44
假面骑士 穿越战争Ⅱ 43
塞尔达无双 光盘

X360

变形金刚 暗火燎原 42
敌军前线 43
对照物 86
极速房车赛 赛车运动 43
剑之街的异邦人 白之王宫 44
狙击精英Ⅲ 42
龙珠 超次元 光盘
逃出死亡岛 36
异形 隔离 光盘
勇敢的心 世界大战 44 58

Xbox One

奥尼与黑暗森林 34
变形金刚 暗火燎原 42
飙酷车神 32
对照物 86
镜之边缘2 21
狙击精英Ⅲ 42
雷电（暂名） 36
龙珠 超次元 光盘
日暮城狂欢 光盘
异形 隔离 光盘
勇敢的心 世界大战 44 58



UCG 全新榜单类视频节目《最上游》

第三期 2014 E3 之最（上、下集）精彩上映

更多网络节目请登录

土豆视频　腾讯视频　17173

http://www.tudou.com/listplay/puglsPe0ZxY/4ie_3-0YBvA.html
http://v.qq.com/cover/7/72vegc6kqdnq7jw.html?vid=u0131k23o4e
http://17173.tv.sohu.com/v_3_3009625/MTUzMjlxMDk.html









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

UCG 最上游
2014 E3之最
UCG
E3 2014游记
E3 2014
现场试玩特辑

新作影像集锦

炽焰帝国Ⅱ
异形 隔离
众往归所
塞尔达无双
索尼克 音爆
深忆历险
龙珠 超次元
罪恶装备XRD SIGN
世界传说 梦幻同盟
热情传说

ENDING SONG

初音虚拟人物 3D 广告曲
Wish upon a Star

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①自由战争	SCE ②	动作 ③
④PSV	⑤フリーダムウォーズ	⑥日版
	2014年6月26日⑦　本地1人、局域网1-4人、在线1-⑧	对应年龄：12岁以上⑨
	售价为4800日元 ⑩	

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________　收藏日期 ____________________


海贼王 无尽世界 红
航海王 无限世界 赤红
机种：PS3/PSV/Wii U
类型：动作
发行：BNGI
发售日：已发售
梦想成为海贼王的男人
在伟大航路上不断前行
准备好了吗各位
让我们在新世界扬帆起航吧

游戏机实用技术 2014年7月B Tot.350 暑期特刊

上半年中文游戏佳作指南

刀剑神域 虚空断章 | 海贼王 无尽世界 红

超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园 | 忍乳负重 闪乱神乐

以及更多……



赠送夏日清凉扇

图案仅供参考

神州争锋，逐鹿中原

直击CCG EXPO两大次世代主机国行版首秀

编辑部大赛再次正式开锣

这次能够让小编们龙争虎斗一番的佳作会是哪一款？

免费游戏天国大合集

收录2014年

PS+ / Xbox LIVE金会员

多款免费游戏大作攻略

7月下旬全国上市！

另有暑期特刊特别福利，

详情请阅UCG总349期读编往来栏目

PSV专辑 Vol.10

大16开224页+影像DVD光盘

- Vita动态 – PS+俱乐部 DLC天国

- Vita企划 – 超级机器人大战 Z系列 回顾

- Vita劲作 – 收录更多 精品游戏的 奖杯攻略

- Vita攻略 – 8款佳作 详尽攻略对应 官方中文版

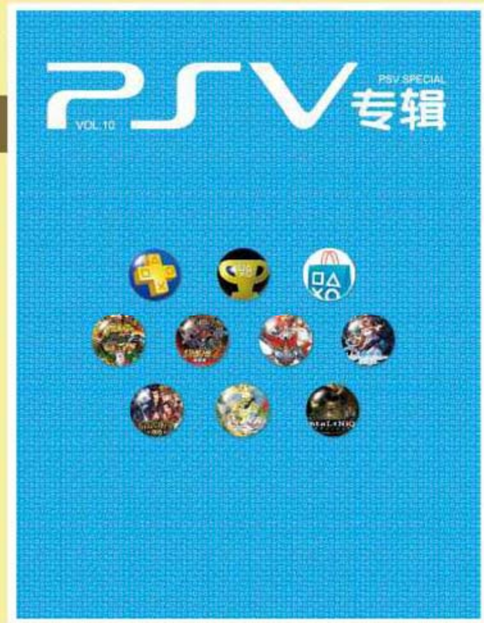
超级机器人大战 | 萤火虫日记 | 爱夏的工作室 加强版 黄昏大地的炼金术士 | 第3次超级机器人大战Z 时狱篇

刀剑神域 虚空断章（中文版）| 苍翼默示录 刻之幻影（中文版）| 超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园（中文版）

信长之野望 创造（中文版）

7月上旬 全国上市

抽奖赠送《刀剑神域》官方小说、精美周边！





模魂志 No.92

大16开176页+DVD

汽车人出发！

《变形金刚 绝迹重生》特别专题

最新玩具款式全搜罗+变形金刚玩具改造涂装攻略

高达模型制作技术

模型新手技术与改造技巧全面搜罗

美少女人形展示

热门PVC人形实物展评

潮流玩具全接触 海量新款玩具全面评测

7月10日全国陆续上市